电脑应用和娱乐的第一选择 总第72期

大众软件

2000 07

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述
联想的批判

■实用软件
E-mail全接触
开心一刻

■硬件评析
芯片组完全对比
AMD速龙850MHz测试

■网络时代
城域网
让你的主页完美

■专题企划
运用你的幻觉

■前线地带
东方幻想战记
战争之驹

■游戏赏析
光荣三国志Ⅶ
失落的永恒

■攻略指引
模拟人生

零售价 ￥：6.5元


ISSN 1007-0060
07>

编辑部报告

近日，走访了几家网站，当然不是通过浏览器，而是跑去他们的生产基地看了看（应该叫公司吧？），感触颇深。一个是惊讶于他们的发展速度，短短几个月就成长为拥有上百名员工大公司，甚至有接近200人的。不像传统的劳动密集型企业，在IT行业内超过100人的公司就可以算是相当大的公司了，其运营费用会接近或超过千万。还有就是他们的花钱速度，据说有的网站仅年度广告预算就5、6千万。在这里，我们除了看到互联网的力量，更多地看到了资本的力量。这些“e”字辈的新兴站点，裹挟着资金和崭新创业概念，强力突击到市民生活中。在北京街头，无论是站牌广告抑或是车厢广告，你的视觉神经随时接受到这样的信息：“.COM”。

“.COM”一时之间成了巨大的风潮，有硬件厂商联想要转型，花力气推动FM365.COM，有软件厂商金山要转型成互联网公司，也有消息说国内某游戏厂商正全力做娱乐站点。前几天朋友聚会，发现大家突然都“.COM”了，网站的名字则是我从来没有听过的，只是有一个共同的特点，针对性很强，每一个站点都有不同的目标人群，主体内容也各有各招。这倒是一个大好的现象，现在你别看中文站点越来越多，真正可用的中文信息不是太多，而是太少。一周前我闲来无事想去看电影，第一个步骤是先去网上看看电影院的放映时间表，看了3个“知名大站”（CNNIC排名前10），只有1家确实有当天的放映时间表，其他的2家一个没找到，另一个搁的是2天前的放映时间表。最令人气愤的是电影院的真实放映时间和网上看到的那份放映时间表不符，害得我在门口徘徊半小时。就目前的这个服务现状，也可以断定“第二代ICP”大有可为，因为它的前辈们实在漏洞太多。

说到“.COM”，我认为最应该“.COM”的是游戏业，我的意思是国内网络游戏也该上马了。《笑傲江湖之精忠报国》，是由电话游戏转型发展而来，界面简陋，画面粗糙，但仍有这么多玩家聚集其中，注册用户达 8 万之多，为什么？因为有需求，任何一位爱玩游戏的网民都有网络游戏的需求。我在96年初开始玩MUD，对单机的PC游戏就不太有兴趣，因为感觉不一样。编辑部的某些同仁，自从迷上UO，每天就趴键盘为生，连睡觉都免了，这就是网络游戏的魅力。到现在为止，UO在中国大陆还只有非官方版本在运行，我不知道EA中国代表处在想什么；国内游戏开发商只有金智塔等有限的几家在做网络游戏，我也不知道国内游戏开发者在想什么，可能是我知道得太少（如果有在做的请与我们联络）。台湾省一家游戏代理商“华义国际”早些日子宣布，今年计划将公司转型为专业的网络游戏公司，他们预期未来网路游戏将成为游戏的主流商品，所以除了自行研发各项网路游戏技术之外，并与国外多家游戏公司签订了网路游戏代理合约及合作开发几套网路游戏。在今年，华义国际计划推出10套以上的网路游戏，其中有六套是同时支援千人以上连线的大型网路RPG游戏，还自行研发网上收费系统。单纯销售游戏光盘已经不再是游戏厂商利润的唯一来源，更多的消费会发生在网络游戏的过程中。

e龙的董事长唐越有一个观点，给我以深刻的印象。他认为国内的电子支付系统和物流配送系统的落后状况并非是互联网商机的最大障碍，相反，随着互联网的强势推进，将迫使这些周边配套环境变得完善，从而成为网络前进的助力。我也希望，网络如此迅猛的发展，能带动国内网络游戏的发展，从而带动整个游戏业界的发展，让我们玩得更开心。

关于“.COM”的最后一点补充是，本人在新千年杂志改版同时，及时地把自己改版成“黑暗@POPSOFT.COM”，总算是也点了“COM”了。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贺和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：李广才
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真：010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年4月1日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第7期(总第72期)

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

中国共享软件
CPU的语言
UO在中国
最终幻想VII

下期要目

DDR之PC模拟器纵览
优化我们的CPU
魔法门VIII
极度魔界

2000年4月光盘目录

特别赠送：赛百威电脑音乐伴侣
新手教程：精雕细琢II（2）
新片大赏：鹿鼎记2 三国志VII 失落的永恒
软件长廊：ENCounter 2.0网络工具集
休闲天地：同人小说：说岳外传（一、二）

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张光宇
甘旭东　于国重

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

连邦、微软携手开启“视窗2000”

今年3月18日，北京连邦软件公司与微软（中国）有限公司在北京、上海、广州三地同时举办Win2000首发活动。北京的首发活动选在了电脑爱好者经常光顾的太平洋电脑广场举行，主题为“感受Win2000，飞越电脑新千年”。微软（中国）公司总经理高群耀先生和北京连邦软件公司总裁李儒雄先生先后发表了热情洋溢的致辞。到发稿时为止，在连邦各专卖店预定和通过现场热卖已销售的Win2000产品已超过1000套。广州连邦举办的“Win2000引潮花城”活动同样精彩纷呈，现场不但有明星主持，为配合热卖活动，更力邀著名乐队加盟伴奏，同时还有时装表演。为配合此次活动，连邦商务网站“网上连邦”（www.federal.com.cn）隆重推出“曙光行动”，随时发布最新产品信息、接受定货并对活动进行跟踪报道。

本刊记者

Windows2000中文版隆重登场

微软（中国）有限公司宣布，Windows2000中文版在IT界的广泛支持下，于今年3月20日在中国隆重上市。Windows2000是强大的新一代操作系统，其大为增强的稳定性、可管理性、互联网的连接能力以及卓越的移动平台支持可使所有类型的机构充分受益。在这个信息技术和互联网迅猛发展的时代，Windows2000的推出预示着IT产业将迈入一个商务互联网的新纪元。Windows2000作为世界上迄今为止最大的一个商业软件研发项目，是微软公司历经三年半的时间倾心研制出来的成果。在Windows2000中文版的研发过程中，通过本地1200个技术测试客户提供的反馈意见，以及在国内发放的16000套测试软件表明，Windows2000已经达到了客户的严格要求。到目前为止，已有上海浦东发展银行、中国国际广播电台、中国人口信息研究中心和宁波信息港等20多个企业提前在运营环境中使用了Windows2000，并对该操作系统给予了高度的评价和赞誉。为了配合Windows2000中文版的正式推出，微软公司已于今年3月18日在北京、上海、广州、成都4个城市举办了别开生面的Windows2000首发零售热卖活动。与此同时，来自美国的统计数字表明，Windows2000在全球上市后的不到一个月时间内，销售量已超过100万套。



本刊记者

新闻专访——微软（中国）公司副总经理李浩

本刊记者

2000年3月20日，北京中国大饭店，Windows2000中文版终于揭开了自己的神秘面纱，在唐朝乐队的强劲节奏中展现在世人面前，它所拥有的多种全新特性代表了商务互联网时代的新开端，从此世界将更加紧密地联系在一起，通过触手可得的信息来获得前所未有的飞速发展。在这激动人心的时刻，记者恰与微软（中国）有限公司副总经理李浩同车前往公司总部，并在车上就广大读者所关心的一些问题对李浩作了一个简短的专访。

记者：目前台海局势十分紧张，同时中美关系也处于一个很微妙的阶段，这种情况对微软在中国大陆乃至远东地区的经营有何影响？

李浩：企业的商务活动当然无法脱离大的客观环境，从这个意义上来说台海局势对于微软在大陆的经营将有很大影响。但从另一意义上来讲，对微软又不会有太大的影响，因为微软公司对中国市场是有着长期承诺的。实际上，微软公司在美国在不断促进中美关系的发展，我们在推动中国加入WTO（世界贸易组织）以及敦促美国给予中国永久最惠国待遇等方面都做出了不懈的努力，这一点也得到了中国有关人士的好评。

记者：Windows2000自从今年2月17日上市以来一个月左右的时间销量已经超过了百万套，那么微软（中国）公司对于Windows2000中文版的销量有何预期？

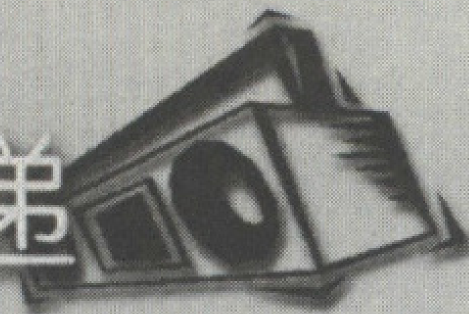
李浩：具体的销售计划在这里还不便透露，但Windows2000中文版还没有上市，在连邦的预定数就已经达到了1123套。而且我们原来的计划是主要面向企业级客户，但现在看来Windows2000的影响非常之大，在大众消费市场也有很好的前景，根据这种情况公司内部已经两次上调了自己的销售指标。

记者：现在各种手持设备的发展十分迅猛，请问微软公司在这方面有什么想法？

李浩：微软也十分关注各种移动计算装置的发展，在这方面我们将以WindowsCE为基础，结合WAP（无线应用协议），为人们的移动通信和计算提供强大的平台。

记者：微软（中国）公司是否将微软公司的全部产品都引进国内？微软计划打入家庭电视游戏机领域的新产品X-Box有无引进的计划？

李浩：微软（中国）并没有将微软公司的全部产品引入国内，比如微软的一些电脑外设以及电脑游戏等等，这一方面有投入产出比的考虑，另外一方面也考虑到了中外文化



的差异，这里所说的文化差异主要是指游戏，比如《帝国时代Ⅱ》这样的游戏可能美国人非常爱玩，但中国人可能更喜欢三国题材的游戏。微软的X-Box标志着微软准备正式进入家庭电视游戏机市场，这是一个非常巨大的市场，特别是现在的电视游戏机已经远远超出了游戏机的概念，其功能全面而强大。这个产品微软计划先在日本进行推广，如果效果良好，也将引进大陆，当然这在今年是不会实现的。

记者：微软诉亚都一案法庭已有了判决，微软公司似乎告错了对象，请问微软在打击盗版这方面的方针和策略有无改变？

李浩：我们现在还在搜集相关材料，亚都的案子我们不会就此罢手。长期以来大家似乎有一些误解，其实微软打这些官司其着眼点绝不仅仅是那点罚款，对待盗版微软主要的手段还是教育，特别是对于青少年的教育，法律手段只是作为一种威慑和反面的范例而存在。尽管遇到了一些挫折，微软仍将一如既往地反对和打击盗版，这也是微软作为软件市场的主要受益者义不容辞的责任。"3.15"刚刚过去，其实一个洁净的市场环境对于大家都有好处，这一点希望能成为所有人的共识。

记者：微软除了为蓬勃兴起的电子商务提供底层平台之外，自己有没有这方面的计划？比如将MSN（Microsoft Network）引进国内或直接投资于国内的电子商务等等。

李浩：这个问题的答案是肯定的——有。我们在这方面已经讨论了很长时间，并且也请了相关的专家研究国内的市场情况，相信大家不久就会看到我们在这方面的举措。

记者：最后代表我们的读者感谢李总接受这次专访，今后我们将更加关注微软（中国）公司的发展。

李浩：也谢谢你能给我这样一个机会发表我们的看法，希望我们今后合作愉快。



李浩个人资料：

李浩

微软（中国）有限公司副总经理

毕业于天津南开大学。

在加入微软中国公司以前，李浩任天津市计算中心总工程师。在天津市计算中心供职期间，带领一个开发小组开发了一套基于微软软件平台的ERP系统。在此之前，曾在四班公司和Northgate China Computer Services担任多种软件开发和技术支持工作，并曾在英国和美国工作和进修。

自1994年6月加入微软中国公司以来，担任过多个市场推广职务。在担任市场总监之前，李先生任应用开发客户部经理，主要负责培养和发展基于微软产品平台开发解决方案的独立软件供应商。

任微软（中国)有限公司市场总监期间，负责微软在中国的市场研究、市场战略的制定及实施，主要职能包括产品市场、客户市场和公关宣传。

1999年年中，升任微软（中国）有限公司副总经理。

KILL2000免费发布

今年3月14日，冠群金辰公司在北京召开了"千年新奉献KILL保平安——KILL2000与InfoCD、PC任我行携手免费发布"的新闻发布会，将其运行于Windows2000平台上的新产品KILL2000 for Windows2000 Professional通过与《中国计算机报》InfoCD光盘和《软件世界》PC任我行光盘合作，向全国用户进行免费首发。在新闻发布会上，冠群金辰公司总经理陈葵女士表示，冠群金辰选择发行量较大的IT媒体《中国计算机报》向用户免费发放KILL2000 for Windows2000，从而将国外先进技术带给每个用户，真正用技术来武装中国用户的电脑。同时为了保证用户能够得到长期稳定的后续服务，得到免费KILL2000 for Windows2000 Professional的这部分用户，其升级也将得到免费的充分保证。冠群金辰作为一个厂商一方面要获得一定的市场利润，另一方面更要注重用户的长远利益，希望能尽自己所能为社会做出贡献。

本刊记者

TurboLinux 6.0和Server 6.0简体中文版发布

今年3月9日，拓林思公司（TurboLinux）在京发布其TurboLinux6.0和Server6.0简体中文版，这是拓林思公司继年初发布其集群服务器产品后的又一大规模产品发布。本次拓林思发布的TurboLinux 6.0简体中文版是一个完全符合国际标准的中文Linux系统，在操作系统中集成了大量方便易用的中文应用软件，并拥有一个极其完备的开发环境。它采用了最新的2.2.13版核心，系统更加稳定。TurboLinux 6.0更新了PCMCIA的支持，采用了最新的基于Xfree86 3.3.5版的X Windows系统，从而保证了X Windows下采用多种中文TrueType字库进行无级缩放的显示。而TurboLinux服务器简体中文版6.0则非常适用于构筑安全、可靠的网络服务器系统，该版本已经包含几乎所有作为服务器所需要的软件，在安装时可以选择邮件、网页、防火墙、Internet、Intranet等多种预设的安装类型，安装程序会自动选择所需要的软件包。

本刊记者

中国商务在线正式开通

今年3月20日，国内首家旨在为商务人士提供实用、专业、便捷、周到的信息服务的专业网站——中国商务在线（www.BusinessOnline.com.cn）在京正式开通，信息产业部相关领导出席了该新闻发布会并为网站开通剪彩。中国商务在线致力于为企业经营管理人员和白领人士提供从咨询

到决策、从基本建设到制度管理、从人力资源到市场策略等全面优质的在线商务信息服务，是商务人士最便捷的决策参谋。中国商务在线已开通的频道和栏目内容包括经济新闻、政策法规、企业号脉、案例分析、企业档案、市场调查、商务便利、人才银行、白领社区等。另据了解，为了便于生活在资讯时代的广大商务人士快速识别和选择真正有价值的商务信息，该网站开发了全新的企业形象识别系统。这也是目前国内网站中为数不多的完整的企业形象识别系统，它充分反映了网站经营者在经营管理上的理性和稳健。

本刊记者

1999年连邦操作系统排行揭晓

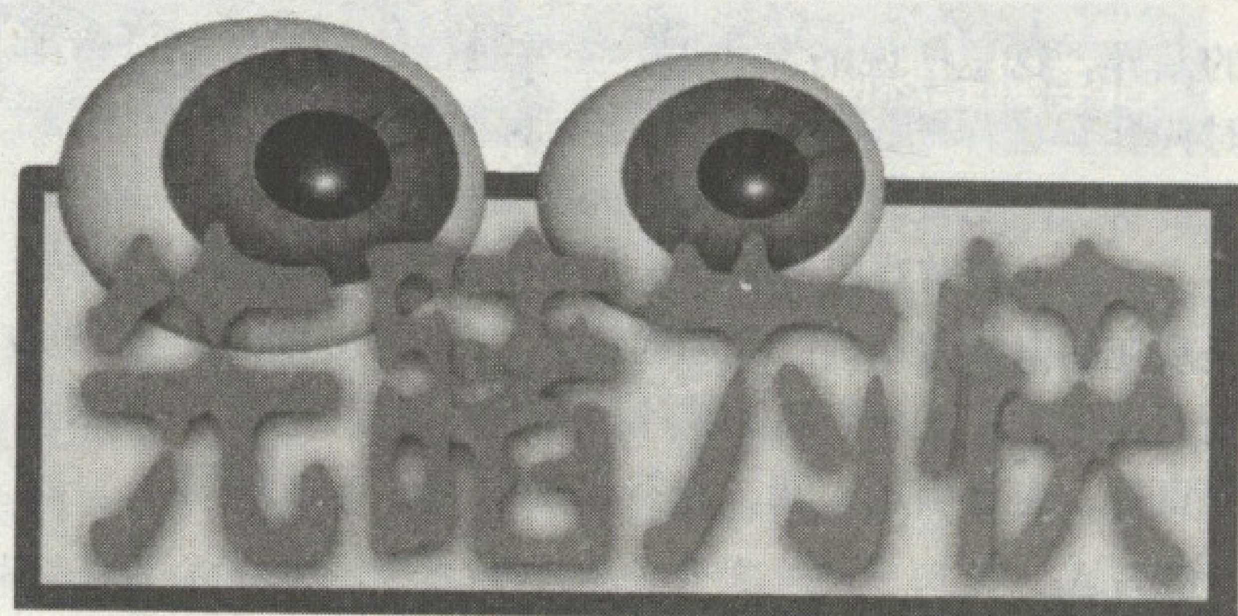
今年3月6日，国内最大的正版软件流通企业——连邦软件销售连锁组织公布了1999年操作系统软件市场统计报告。报告显示：中文Linux异军突起，将长期占据操作系统主导位置的视窗产品远远甩在了后面。连邦软件公布的数据表明：去年连邦销售的中文Linux总量接近20万套，是同期中文版Windows销量的200倍。值得注意的是，成功推出全球第一套中文Linux——XteamLinux 1.0的冲浪平台软件公司，在中文Linux市场的激烈竞争中一枝独秀，以12万套的销量高居1999年操作系统排行之首，并占据中文Linux70%的市场份额。国外Linux厂商也取得了不俗的成绩，排在第二位的TurboLinux全年销量也近2万套。今年3月1日，冲浪平台公司又推出了28元的Lindows操作系统，该操作系统可以在Windows上安装，操作非常简便。

本刊记者

长城多媒体技术中心"免费"赠送20000套光盘

日前，从长城集团传出消息：在今年3月18日至4月18日期间，将在遍布全国的具有区域代表性的40家金长城软件服务商（金长城电脑专卖店）举办活动，免费赠送20000套长城多媒体技术中心即将上市的英语学习类软件《英语阅读闪电精通》，藉此检验该产品的品质以及是否符合市场的需求，并对中国教育软件市场的潜力及前景进行一次颇具针对性的市场调查。凡对此产品感兴趣的用户，只需填写一张用户调查表，即可获得一套完整的《英语阅读闪电精通》光盘软件。《英语阅读闪电精通》属于英语学习"闪电"系列产品之一，由北京师范大学英语教研室资深专家编著，着眼于对英语爱好者进行阅读技能的系统训练，以加快获取信息的过程，并准确掌握英语材料所提供的信息，最终快速提高阅读速度和理解能力。此次《英语阅读闪电精通》免费赠送活动，既是对教育软件行业的现有及潜在市场容量、市场前景以及市场变化趋势的一个全面了解，同时也是锤炼产品，从用户的角度找出其优缺点，促进产品的改进和完善的一个好时机。

本刊记者



富士400万像素级数码相机——MX-4700 ZOOM

富士公司于1999年10月开发出具有划时代意义的Super CCD技术，该技术创造性地采用了八边形结构将各个像素点按45度角排列成蜂巢状，这种构造在提高水平/垂直解析度方面，比一般的CCD提高了60%。MX-4700ZOOM同样属于富士经典的700系列袖珍数码相机，它采用了1/1.7inch Super CCD，最大分辨率为2400×1800×24位色，此外还可进行80秒的影音录像并存储为AVI格式，并可通过USB接口与计算机进行高速通讯。MX-4700 ZOOM使用加以Super EBC涂层的高速富士龙变焦镜头，其变焦范围相当于普通35mm相机的38-114mm，由于使用了Super CCD，其2倍数码变焦可实现平滑过渡，效果与光学变焦相差无几，其高速存储功能使得循环拍摄时间不超过2秒。为了便于拍摄，MX-4700 ZOOM提供了5种拍摄模式——自动、人像、风景、夜景及全手动拍摄，有多种曝光模式可供选择，还提供了5种闪光灯操控模式，闪光范围可达3.5米。MX-4700ZOOM重量仅为255g，随机配备16M存储卡、2节AA镍锰充电电池和一个快速充电器。该产品将于今年4月正式投放市场，价格为9999元。



……………………………………………………本刊记者

明基全彩照片打印机

明基全彩照片打印机Foto Prisa 300P采用热升华技术，专为照片、图像打印而设计。它利用热转印将颜料直接转印到相纸上，因此打印出来的照片品质与普通的彩扩店冲印出来的照片毫无二致。由于其具有连续色阶的特点，所以打印出来的照片没有喷墨点，特别适合人像精致细腻的皮肤质感的要求。有的人也许会问热升华打印机只有300×600dpi的精度，而质量好一些的喷墨打印机一般都具有1440×2880dpi的精度，热升华打印机输出的照片质量怎么好得过喷墨打印机呢？其实不然，喷墨打印机是以墨点来模拟颜色变化，它无法控制每个墨点的色彩浓淡变化，为了表





现一个点的256阶色彩变化，需要用256（16×16）个墨点来表现，因此它的实际色阶打印精度只有（1440/16）×（2880/16）dpi即96×192dpi；而热升华打印机则每个点均可通过对温度和加热时间的控制，来表现连续的色阶变化，因此它是实际意义上的300×600dpi，如果换成喷墨打印机的表示方法，则它具有（300×16）×（600×16）dpi，即4800×9600dpi的精度，比喷墨打印机要高3倍。

……………………本刊记者

华硕DVD光驱正式上市

华硕电脑最新产品ASUS DVD-E608 DVD驱动器现在已经全面上市。E608是一台8倍速的DVD光盘驱动器，同时相当于一台40倍速的CD-ROM。它支持ULTRADMA-33高速传输模式，数据传输速度高达10800kB/s，内置256kB数据缓存，并保持华硕光驱一贯的稳定性及优良品质和高雅的外观。在光驱前面板有完整的CD播放控制按钮，并且含有更多新技术——通过面板可对光驱的读取速度进行手动调整，也可通过华硕光驱调整软件调节。当读取MP3光盘或CD光盘时，该光驱也可自动调整到相应标准速率以延长马达寿命。

……………………本刊记者

WinFast GeForce256 DDR+

丽台科技继抢先推出WinFast GeForce256 DDR之后，近日又有新品问世，发布WinFast GeForce256 DDR+。WinFast GeForce256 DDR+同样采用nVIDIA GeForce256（GPU）显示芯片，32M/64M高速DDR显存，支援T&L、AGP 4×并具备快写技术，拥有350MHz RAMDAC、256位渲染引擎、NTSC/PAL电视输出以及高画质DVD播放。另外该卡还有丽台特有的超频利器——Speed Runner，并支持DVI 1.0数字平面显示器。WinFast GeForce256 DDR+最为创新的是针对nVIDIA GeForce256芯片的高温，设计出大型铝合金散热风扇，提供绝佳的散热效果，解决超频引起的芯片过热问题，大大提高了工作稳定性。

……………………本刊记者

HP Pavilion微机

HP Pavilion以流行的浅灰与透明深灰的色调搭配，高雅细腻。机箱采用流线型设计，简洁流畅。HP Pavilion 8510和8520两款机器配置的可读写光盘驱动器（CD-RW），又一次拓宽了家庭用户的应用界限。此外，HP Pavilion提供的TV OUT电视输出功能使用户可以在电视的大屏幕上享受DVD家庭影院的视听感受，还可以在电视上玩游戏、冲浪。而HP Pavilion提供的三能手写输入软件，使不会打字的人也可轻松输入中文，一般只须用鼠标在屏幕上写出中文的前三笔，你需要的字就会出现，使用户进入了无障碍使用电脑的境界。HP Pavilion三款机型6508、8510、8520均按不同需求进行了多元化配置，其中HP Pavilion 6508采用赛扬466处理器，主要面向三口之家，以学习和教育为重点；HP Pavilion 8510采用奔腾Ⅲ-450处理器，注重个性化的生活方式和发展，主要面向年轻的专业人士；HP Pavilion 8520采用奔腾Ⅲ-550处理器，发烧级配置，为用户提供当今最新、最完备的规格配置与技术。此外，这三款机型均预装了最新版本的中文版Win98和IE 5.0。



……………………本刊记者

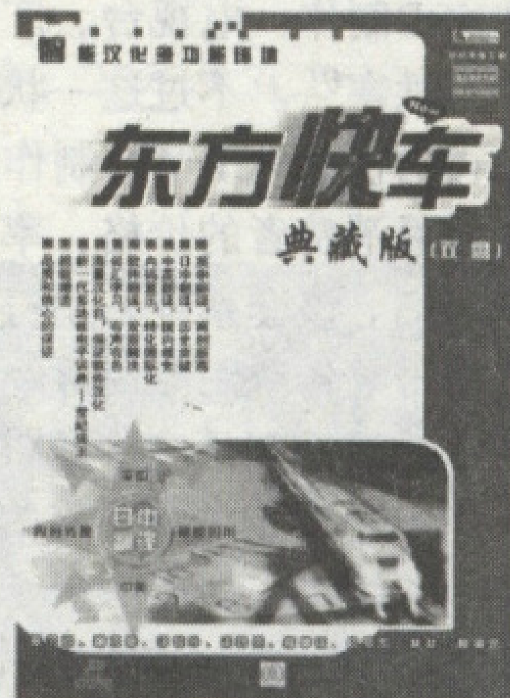
ATI发布整合芯片组S1-370 TL

ATI近日发布其第一款整合逻辑北桥及图形芯片的主板芯片组S1-370TL，为业界第一款整合硬件T&L技术的整合芯片组。此款产品主要针对主流OEM及零售市场。在北桥部分，其规格如下：128位带宽；支持Slot1及Socket370结构；支持133/100/66外频；支持PC133/PC100/PC66内存；兼容PC99规范；支持ACPI电源管理。在图形部分，使用来自于ArtX的技术，规格如下：支持硬件T&L；三角形生成率1250万/秒；像素添充率3.3亿/秒；支持动态补偿；支持DirectX 7.0、OpenGL。S1-370 TL的100MHz主频版本将在今年第二季度量产，万颗报价36美元/颗；133MHz主频版本将在今年第三季度量产。此芯片组除供货给各大主板厂商及PC制造商外，ATI自身亦计划推出基于它的主板。

……………………本刊记者

东方快车典藏版

长期以来，活跃在国内市场的翻译软件主要以双向交流为主，包括中英、中日、中韩、中俄等相互间的翻译，且大多以中英交互翻译为主，这对于需要进行多种语言交流的用户来说无疑增加了许多不便，要买不同功能的翻译软件才能满足自己的应用需求。这样不仅增加了费用支出，而且也带来了许多使用上的麻烦。近期，北京实达铭泰公司向外界宣布，国内第一套多语种翻译软件——《东方快车典藏版》于今年3月中旬推向市场，这是该公司在开发翻译软件方面所作出的又一次



重大创新，填补了国内多语种翻译方面的空白，也符合21世纪信息化建设的需要。据了解，《东方快车典藏版》采用了全新的S-speed翻译引擎，使英汉翻译质量达到国际领先水平，并在英汉、汉英翻译的基础上，增加了日中翻译功能，实现了翻译技术的新突破。它还提出“应用学习一体化”概念，加入带语音的背单词、辅助写作、聊天助理等新颖实用的功能，全面支持中、日、韩三国八种文字编码，自动识别，平滑转化，并支持Win2000操作系统。同时，为了满足人们网上交流的需要，特别增强了网络翻译功能，采用整句、整段的语法分析机制，使网页翻译更具可读性。同时软件所带英文软件的汉化包已增加到700多个，几乎涵盖了现有英文软件的99%。

……本刊记者

网事如风

《网事如风》分为网上冲浪、网络常识、局域网、技术前瞻4大模块，为用户详细讲解计算机网络的有关知识与技巧，并提供“极速快猫”等50余种常用网络工具。技术前瞻介绍了目前最流行的各类新技术及其发展方向，如顶置盒技术、可视电话技术、虚拟实境技术及ISDN一线通技术等；网上冲浪详细讲述了如何申请免费信箱、域名、主机以及MUD(泥巴游戏)及Internet Game的玩法，交互式的教学方式手把手地教你如何玩转Internet；硬件安装、系统设置、上网浏览从最简单的地方讲起，告诉你上网不再神秘；想做自己的网页吗？看看基础教程，你会成为大师的；网络常识讲的是上网时需要知道的一些基础知识。该软件拥有友好的交互式界面，还有两只小鼠儿全程陪伴，美工做得非常精细，讲解时采用先进的多媒体交互教学方式，而且所包含的知识几乎涵盖了上网的方方面面。该软件由北京蚁巢科技有限责任公司制作发行，今年3月25日上市，零售价为29.9元。

……本刊记者

VCD DIY——“天影小金刚”

普通家庭也可以自己制作VCD，这在几年前还是不可想象的，且不说专业技术过于深奥，就说这一套制作系统高昂的售价（专业版一般要3000至4000元一套）就把它局限在VCD制作、电视台、广告公司等专业领域，真可谓“高处不胜寒”。不过这一状况最近有了改观。北京银河电脑公司的视频VCD节目制作系统——天影小金刚以1500元贴近普通消费者的价格，率先在VCD制作领域掀起大众化娱乐热潮。该套系统采用符合国际标准的视频编码技术，把录像带等传统图像信号经过加工制作，包括字幕、特技处理等，然后刻录成普通VCD，供电脑、VCD机等播放。它采用中文界面，操作简单，虽然是专业VCD制作系统但不需专业知识。如今IT领域流行DIY（Do It Yourself——自己动手做），现在“天影小金刚”助你VCD DIY，实现制作自己的“大片”的梦想。

……本刊记者

跳舞毯终于有了中文软件

在全国火爆的跳舞毯热潮中有一个奇怪的现象——就是没有正版的中文软件。舞迷们只能在英文、韩文、日文中听着老外的舞曲、蹦着老外的舞步，而且没有软件技术服务，许多媒体都披露跳舞毯技术服务滞后。今年3月7日，北京东方潜能软件公司发布了国内第一款跳舞毯软件：《舞街DIY》。它是一个可以让用户自添舞曲、自创舞步的工具平台。用户可以选择CD、MP3、VCD、录音机等音源上的音乐作为舞曲，并且可以为舞曲创作自己的舞步，达到“百万舞曲由我选，无数舞步由我创”的境界。东方潜能还在因特网上开设“网上舞街”站点，为舞迷们开设技术支持和服务。该软件销售价仅为18元。

……本刊记者



名称：野蛮蠕虫病毒

发作：蠕虫将搜索在Outlook Express 5.0下已建立了不同特性、能被利用的用户。如果找到，蠕虫将开始通过该用户给所有的人发送E-mail，E-mail中附着蠕虫病毒的副本。

现象：当蠕虫被激活后，它将检测系统时间，并在每月第一天的下午5点显示如下信息：“Kagou-Anti-Kro$oft says not today !”然后，蠕虫会自动关闭Windows系统。

传播：主要通过E-mail在安装有IE5的Windows 98系统传播。

名称：秘密党员病毒（Windows API补丁函数病毒）

发作：Win32/Crypto病毒加密DLL（动态链接）文件，且在Windows API（SR2/NT）函数访问该动态链接文件时自动解密，所以，如果病毒被移走，这个DLL（动态链接）文件残体是加密的且不能再被访问了。

现象：该病毒在感染宿主文件时，使用了多态引擎进行加密，该引擎还有大量的解密层（typically 69）。解密引擎不知道密钥，要用brute force运算法则去解密这个DLL文件。使用这种运算规则意味着解密时间将非常长，系统速度变慢。

传播：主要通过修改Windows95/98/NT/2000操作系统下Windows API（SR2/NT）函数入口传播，每当可执行文件进行操作时（如访问动态链接文件），首先便会被感染。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

轩辕宝典



大宇公司出品的《轩辕剑3》上市已经很长时间了，不过相信大家一定还沉迷其中吧！不知是否通了关？或者是遇到了困难求助无门？或者为没有找到某种隐藏宝物、触发某种隐藏剧情而遗憾？不用着急，现在由方圆电子音像出版社出版的《轩辕剑3》的晶合官方攻略本——轩辕宝典上市了。



轩辕宝典中包括了游戏主要角色介绍、高级敌人介绍、宝物介绍、药品介绍、主人公的装备和魔法的介绍、游戏中所有场景介绍、游戏中各个迷宫的简明地图、游戏历史背景介绍等等。最后还给出了游戏的全攻略以及隐藏情节的说明。

如果你还没打通这游戏，那本书可以帮你的大忙，如果你已经通关，也可以按本书的介绍再来一回，绝对会有不一样的感受！

零售价：28元

仕魂



《仕魂》是韩国“圣教士”制作小组推出的角色扮演大作，在韩国获得了当年的韩国游戏大会原稿组第一名。《仕魂》的剧情由主角相依为命的母亲突然遭到绑架开始展开。绑架的现场仅仅留下了一小块面具碎片，在这块碎片中隐约透露着恐怖、邪恶的气息。从小在武士精神薰陶下长大的“明”，唯有强压内心的恐惧与不安，踏上拯救母亲的旅程。这款《仕魂》的游戏概念与设计与著名的《暗黑破坏神》相当类似，只是游戏的背景换成了韩国古代神怪故事的背景了。在游戏中，玩家将扮演主角“明”，必须通过层层的考验，解决每个关卡内所发生的谜题与事件，在这一过程不断提升自己的能力或是获得一些稀有的宝物。当然，玩家的最终目的是要设法找到全部八个面具碎片，并最终就出母亲，击败隐藏在幕后的大魔头。



零售价：38元

西风狂诗曲2——暴风雨



以《西风狂诗曲》风靡日本、台湾地区市场的韩国SOFTMAX公司最新力作：《西风狂诗曲2——暴风雨》的简体中文版已由上海依星电脑软件有限公司引进国内。游戏延续了一代的故事背景，在原有的角色扮演架构上，又加入了战略、养成等元素，以及大批漂亮的“美眉”，结合3D的精美构图和史诗般的故事情节，为大家带来另一场惊心动魄的冒险旅程。日文版尚未上市即在日本获最期待游戏第一名的佳绩，相信此作在正版引进国内的游戏中是近年少有的高品质RPG超级巨作。



中文简体版采用精美包装盒，并附有全彩游戏指南。

零售价：58元（4CD）

暗黑秘石



世界正笼罩在魔龙达拉克的阴影下！村民变成了石像，庄园走向死寂。无数的骷髅军团、黄蜂大队与食人魔危害人间，邪恶的势力四处蔓延，只有您才能阻止这一切。唯有有聚合乌玛大陆上的七颗水晶，释放时间法珠的神圣力量，才能打倒那喷出烈火的黑暗复仇者，为此，您必须穿梭于地下迷宫与魔幻城堡，在野外与林间搜索并在任务中破除诅咒、谜题与陷阱。也许几个月，也许几年，甚至是未知的世纪。



在《暗黑秘石》中，有全程中文语音，可以扮演男女战士、盗贼、魔法师和僧侣等8种角色，支持多玩家模式；多达30种属性、100种以上的魔兽，深达32层的地下迷宫；由乱数产生的多样的任务，路线千变万化，发挥最大的耐玩性，绝对值得一玩。

零售价：148元

迷你游戏宝库



现在将一系列共享软件捆绑在一起出售的游戏合集是越来越多了，大多是粗制滥造，不过方圆电子音像出版社出版发行的《迷你游戏宝库》还是很不错的，整整两张CD，收录了超过500个的游戏精品，说明书制作的也很清楚，没每个游戏都给出了简明清楚的介绍，让人不至于不知所措。



《迷你游戏宝库》包括以下几种游戏类型：棋牌类、战斗类、冒险类、射击类、益智类、休闲类、赛车类、体育类，还包括屏幕保护程序，相信你总可以找到你喜欢的游戏类型。

零售价：28元（2CD）





我们的网络——解析网络拍卖（下）

北京 尚进

网络拍卖的信用问题

对于任何商务活动，信用都是一个非常重要的问题，虽然中国的消费者对于“信用”二字还缺乏感性和理性的认识，但是在网络时代的商务，不得不将信用问题提到一个非常重要的位置。

信用问题包含了用户的信用和拍卖平台的信用两方面。针对用户在交易中的信用问题往往采取注册用户的方法，但是简单的注册用户往往不能够起到实际约束的作用，用户可以不注册真实的信息。目前可行的方法譬如实行会员制就能在很大程度上杜绝网上胡乱竞价、冲动出价的行为，有效提高网上竞标的规范化和信用度。而且适当时候还可以推出会员分级制度，以进一步体现会员信誉高低，培育健康的交易空间也是一个比较合理的方法，这些方面“易趣”就比较认真，它的每一个正式的注册用户都要通过传真确认身份。另外像yabuy在注册上设立奖项也能够在确保用户注册真实性上起到一定的作用。

虽然用户的身份信用有所保障，但是具体的交易中的信用问题还是一个问题。由于网上交易在虚拟空间中进行，参与买卖的双方互不相识，因而诚实守信就成为网上拍卖成败的关键，也是影响电子商务发展快慢的重要因素。为此，国内各大拍卖网站积极寻求措施采取办法：目前，雅宝（yabuy.com）、易必得（ebid.com）、网猎（clubciti.com）等多采用信用评价机制，鼓励买家卖家结合交易情况给对方信用打分，这样所有网友都能通过累计分值判断出用户的交易信用。信用评价机制确实起到实效，但也存在管理上的漏洞和少量“作弊”行为，如朋友熟人之间有意“好评”、出于妒忌故意给别人“坏评”等，不能够准确地反映出用户的交易信用到底如何。针对信用评价系统的缺憾，少数网站在此基础上又推出了会员制。相比之下，实施会员制将对网友起到更大的信用约束作用，目前主要通过收取押金和身份认证两种方式实施。这样会员才能够以身作则、充当表率，同时也便于网站“去伪存真”加强管理。可见，会员制既有利于拍卖网站营造良好的交易氛围，也有利于网友凭借会员身份享受更好的服务与更多的乐趣。信用度的根本提高如“冰冻三尺，非一日之寒”，因此，实行信用评价系统的同时推行会员制对拍卖网站来说，不失为一种行之有效的好办法。

实质是定价机制

也许大家会看到拍卖网站打出的一元起价的招牌，而这个商品的市场价格往往要高得多，那么为什么将其拍卖起价定位在一元呢？如果你真的尝试过参与拍卖的话就会发现，热门的商品往往是竞标的集中点，这在网络拍卖中也一样。譬如像笔记本电脑就算将价格定为一元，但是经过几轮的竞价过后，它的价格就会不断升高，达到其现有价值体现的价格甚至有可能高出这个价格，从而实现买方定价机制。

而更重要的是网络拍卖的定价机制虽然是将主动权给与了买家，但实质上拍卖价格仍然是按照价值规律运做的，关键是给与了购买者一个可以衡量的价格空间。从而调动买家的购买热情。相对来说拍卖平台在其中所扮演的角色可以说是一个价格的隐性监督者。就算是一元的起拍价也不要紧，网络拍卖的定价机制不会埋没其实际的价值的。

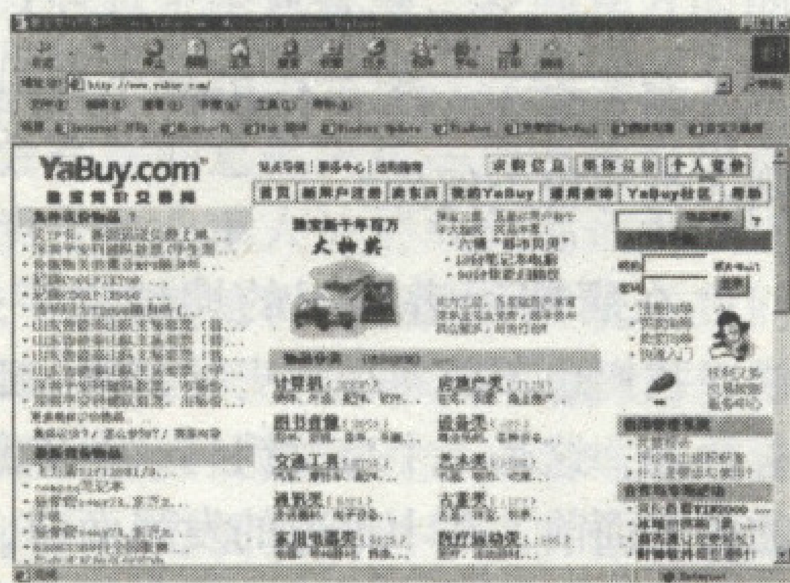
如此的定价机制同时也非常符合目前国内的电子商务状况，因为目前的b to c电子商务在价格上并没有形成非常鲜明的价格优势，而同时还要承受支付与配送的瓶颈，更重要的是目前国内对于电子商务这种消

费观念的不认同以及消费形式的不平衡。由此来说，网络拍卖在价格方面有相当诱惑力，算得上是一种相对可行的电子商务形式。

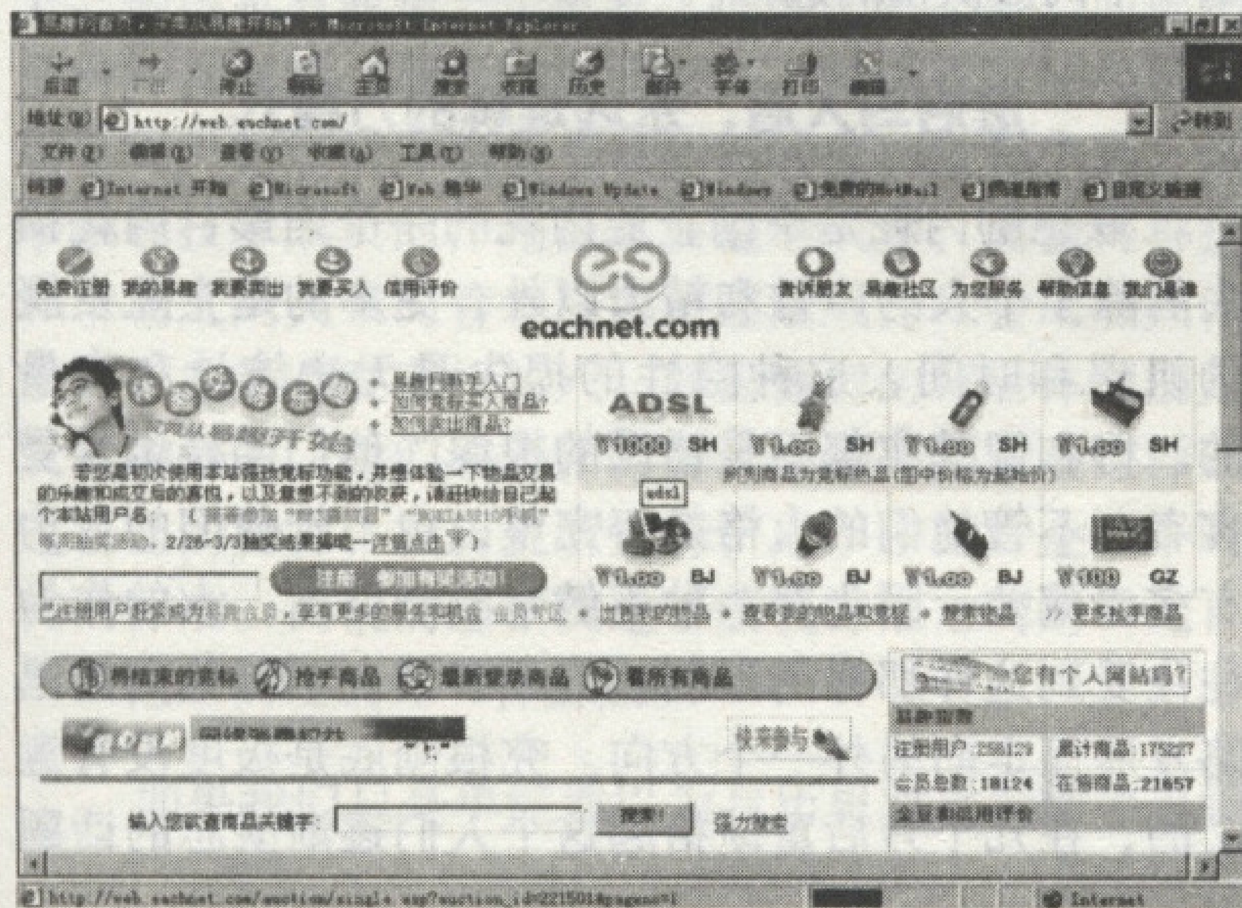
网络拍卖存在的问题

从目前来看网络拍卖不失为一种比较可行的电子商务模式，但是限于我国的社会状况和经济水平，也会出现一些不同于其他国家电子商务的问题。

首先还要再一次提到信用问题，虽然前面已经探讨过一些有关网络拍卖的信用问题，也提供了一些解决的办法，但是在消费信用问题上仍然存在着不足。这主要是因为目前国内消费者对于个人信用这个问题的敏感度不高，而且目前信用结算方式还不能够被广泛普及，这可以算是我们实行电子商务的基础设施不足。一些参与网络拍卖的买家与卖家之间相互信用度不够，虽然可以用拍卖平台提供的信用指标，但是这个指标的来源并不能够和这个人在银行的信用挂上钩。而采用拍卖方式叫价而不应价的现在也很多，甚至有人在竞价中捣乱而扰乱正常的拍卖价格体系。所以如何将个人经济信用与网络拍卖信用挂钩是一个急待解决的问题。



其次是网络拍卖的规模问题，eBUY号称百万商品在线拍卖，但更多的是依靠个人卖家。而个人卖家的富余物品相对要丰富得多，这一点国内相对就要逊色。目前国内网络拍卖的主要拍品局限在计算机软硬件、传统的拍卖物品——艺术品、邮票等，这主要是由于现在网络人口组成的问题，但是就单个家庭来说有价值的富余物品数量并没有与网络拍卖需求成比例。而且单纯的拍卖数量同样也不能够说明问题，关键还在于物品体现金额，如此计算网络拍卖中的艺术品拍卖还不及常规拍卖。所以如何在多家网络拍卖平台同时运作的情况下，提高拍卖物品数量和价值也是一个迫切的问题。



第三是网络拍卖的地缘问题，这也是在电子商务中比较敏敢的问题。虽然网络拍卖如果采用单纯的c to c模式，需要买方与卖方就交易问题直接联系，在支付上可以用划帐或者汇款的方法解决，但是当邮寄问题与付款一起出现的时候很有可能阻碍交易的进行，这主要还是与信用问题有关。而买方希望验货才进行交易的话，就又给网络拍卖提出了一个问题，所以有验货要求的交易往往被限定在某某城市或者某某地区进行。

网络拍卖的变异

网络拍卖最简单的变异就是招投标采购模式，这种全新的电子商务模式最早在美国出现，并已取得良好的效果。据统计，网上拍买可以为大宗消费品采购节约2%以上的成本，而对大宗工业品，尤其是具有常规性和标准性的工业品，可节约10%-25%的成本，甚至更高。它使参与者的竞争更加公开、公平，但是招投标往往需要较长的周期和较高的操作成本，一般的采购不会采用。现在，只要通过网上拍买，就可以使一般的采购都能通过招投标的模式进行，而且成本和周期被大大缩短。更为重要的是，网上拍买不象传统的招投标只有一次竞标的机会，它允许卖方在规定的时间内对标的物进行多次报价。这类似于拍卖中的举牌，不同的是，传统拍卖中的价格是向上的，而竞标拍买中的价格却是下降的。这对于政府或者企业采购是一种不错的商业模式。

c to c变b to c也是一种网络拍卖变异的可行性方法，似乎集体竞价就可以算是，但是集体竞价是反向拍卖，而实质是b to c。而且这种方式也将是国内很多进入电子商务活动的企业将采取的方式。由于c to c可以拥有非常高的用户浏览群，而且在经营b to c之前始终是买方定价机制在吸引顾客，所以消费者对于其消费信任度相对要比以前很多价格毫无优势的b to c有一定的预期好感。关键的问题是如何连接产品生产者，将原来来自消费者的拍品转变为来自生产者的产品。在价格上仍然可以延续网络拍卖的定价模式，虽然并不是由消费者定价，但是拥有高流量的网络拍卖的采购成本相对来说要占有一定的优势。而且网络拍卖与销售型电子商务并不冲突，所以这种模式的转变也是很合理的。

LIANXIANGDEPIPAN

联想的批判

——壮士断腕和兔死狗烹的对立

重庆 东东包

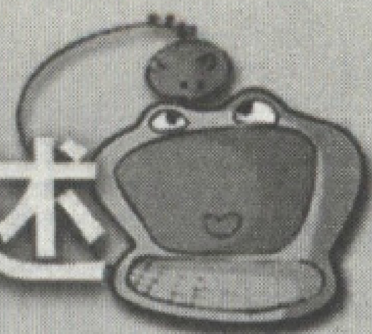
在网上读了著名记者刘韧写的《柳传志心中永远的痛》一文，又读了独立IT评论人唐朝写的《谁该心疼？》一文，东东包看到了两种截然不同的思维。柳和倪的纷争是当前中国企业发展过程中一个非常普遍的现象，只是谁也没有他们的影响这么大，对中国IT业的冲击来得这么强烈。于是除了当事人的困惑或者明白以外，不少的人也进行了思考。究竟谁对谁错，谁是谁非，又或者根本没有个对错，没有个是非？因为立场决定观点，视角影响判断。所以没有人可以代表历史来下这个定论。而历史上的定论又有多少是全面而深刻的呢？联想无疑是中国高科技发展历史上的一面旗帜，过去是，现在也是，至于将来是不是，已经很难说了。特别是当中央电视台的一个节目里北大的E-post的管理者对联想老总柳传志直言，联想在互联网的创造和革命中已经不再是领头羊的时候，东东包从心里感到一种酣畅淋漓的痛快。旧的行业领导者这么快就不得不面对新生力量的挑战，对于中国而言无疑是一种值得我们所有人高兴的事情。历史的前进步伐不以人们的意志为转移，它强悍得近乎残忍地卸下过去所有的荣耀而开始孕育新的辉煌。在这历史性的转变中，我们还担心什么，我们还争论什么？

然而我们不得不去直面我们想忘掉的历史，因为历史的教训不可以不被尊重。整个中国的一部24史，里面充斥了各种各样的王朝的开创和衰败。而每个王朝的最初，其领导者和辅助者都是那么的同心协力，一旦功成，却可能马上反目相向。同患难，却不能同富贵；同创业，却不能同守业。历史往往惊人的相似。屠戮名将、兔死狗烹，成了每一部创业史的结局。直到今天，两位联想的奠基者再一次发生不可调和的矛盾时，我们不禁要问，难道历史就真的这样重复？难道这是中国人不可改变的溶于血脉的习惯和传统？于是我们中的有些人充满了对失败者的同情和怜悯，对历史舞台上的弱势群体给予了足够的关心，这样做本身是一种人道主义的念头，我们不得不敬重这样的认识。因为人类社会不仅仅有弱肉强食这样一个规则，也有济危扶困的侠义，否则人类与兽类何异？

在唐朝用潜意识的煽情文字打动我们心扉的时候，我们也不能忽视历史的刻薄。这不是一个纯粹的慈善社会，这是一个金戈铁马、竞争激烈的时代。在残酷的竞争面前，在十倍速的发展面前，老科学家的思维习惯和做事方法还适不适应现代的要求？奠基人能不能继续成为一座大厦的管理者呢？显然倪远没有柳明白这个世界的关系准则，没有柳对人和事的认识那么深刻。那么在他孤军奋战的时候，在他自以为真理站在他这边的时候，看上去更象是唐吉诃德在和一大堆风车作战，结果可想而知，只能以失败者的身份退场。曾经的左膀右臂，曾经在联想的发展过程中居功至伟的人，如果现在不能促进甚至在阻碍联想发展的时候，作为柳以及比柳更高的决策人，显然要做个痛苦的决定，妇人之仁还是壮士断腕？他们选择了后者，尽管这让所有的人都感到不好受。如果说联想的继续发展需要有个人做出牺牲的话，那么现实让柳获得了足够重的筹码去赢得胜利，而倪就成了历史的牺牲品。他们无从选择，因为这实际上是一个两败俱伤的选择。

法治与人治，永远难解的方程式

联想的内耗是中国企业内耗的一个缩影，内耗损失的除了个人的声誉和精力以外，更多的是企业发展的机遇和时间，这种隐性的损失是无法统计和衡量的。柳和倪其实都不是错误的根源，他们同样也是受害者，不管他们的人格是否完整，也不管他们的行为有多少偏差。因为在一种不健全的制度下，人的作为往往受到这样那样的限制，甚至事情会不以他们的思路发展而走向另外一个方向。究根刨底是极度没有意义的，在几个月后重新拾起这个人们逐渐淡忘的话题



去思考也许是有益的。

中国企业的内部环境和外部环境都不够好。在一个高科技企业创业的初期，其管理是粗放性的，而外部机制和制度的不健全，促使企业往往要做一些冒政策风险和法律风险的事情，也就是打一些擦边球。比如说联想，柳承认在联想的发展过程中因为违规行为而两次被处以重罚。而企业性质、产权关系、企业收益分配等等一些关键性问题往往也模糊不清的。正是这些关键问题的模糊不清为联想以后的发展带来了巨大的灾难。

创业初期的精诚团结是一种患难中的本能和意志，企业发展壮大以后对于企业管理、控制和方向的争夺则反映了制度化的不成熟不完善。在联想这么一个大的企业里居然会有柳的意见决定一切或者倪权重一时的现象，这说明在企业里人治的成分远远大于法治的成分。这其中，我们宣传机器的造神传统，我们潜意识里的个人崇拜，我们历史里对于英雄的渴望习惯无疑是人治现象难以根除的重要因素，很难形成自觉、规范的法制意识。一方面我们倡导法治已经这么多年了，一方面人治的现象触目惊心。难道法治与人治，是一道永远难解的方程式？

是人创造标准，还是标准衡量人

几年前曾经被一本《联想为什么》的书所感动，那时的联想还没有暴露出如此多的问题。在市场方面凯歌高奏，使人们看到了中国的民族企业也能在高科技的领域成就一番事业，于是我对联想的管理层充满了敬佩和祈望之情。可以说在中国深化改革的进程中，凸显了两种价值标准的转变，也把两种运作模式和思考角度的冲突推到了前台。技术至上还是市场至上？科学家和技术人员说了算还是资本和资本的代言人说了算或者管理人员说了算？可能在计划经济体制下，柳传志只能是一个默默无闻的无名小卒；而倪的身份和发言的分量显然要高得多。那么在市场经济体制下呢？在计划体制向市场体制转变的过程中呢？科学家和技术人员的作用显然要退居次席，而懂得科技和市场之间关系的管理层面将逐渐成为社会的焦点，成为企业最有发言权的人，因为他们的背后体现的是资本的意志，他们成了新的时代标准！柳就是这样通过自己的努力，被历史所选择，成了中国IT业一个时代的标准。而倪的悲剧莫过于藐视标准之间的转变，所以他的牺牲成为一种必然。

如果我们只是单纯地以为与历史对比就能得出结论，那么这是非常肤浅的。因为现代与过去有着很大的不同。联想的内耗从某种程度上讲有着媒体炒作的痕迹，事情在历史的转型期也并不稀奇。关键是一件本来很正常的事情，基于历史和体制下的根源可以被人理解的事情，为什么会被媒体所炒作呢？答案其实很简单，过去的体制不允许这样的矛盾产生，即使有矛盾，也会被上面的行政指令所强行控制而不为社会所知。那么现在算不算一种进步呢？人为地放大一种人与人、体制与体制、标准与标准之间的冲突，让我们看清楚了我们所面对的最大的发展阻碍——不是什么国外的竞争，不是什么技术的落后和资源的贫乏，而恰恰是我们自己的问题！正视自己，既有深切的忧虑也有血淋淋的创伤，但是我们无法拒绝、无法逃避。

任何主观的宣传、评价、炒作甚至赞美和诅咒，都将随着历史的快速跳进而烟消云散，但是我们今天所做的每一件事情，都会有一个客观的标准来衡量。人能在转型的社会里创造新的价值标准，但同时价值标准也将衡量人的所有行为。那么如果有一个标准可以衡量柳、倪的话，也只能是谁留在联想能够让联想发展得更好，显然联想的董事会、中国科学院以及政府都思考过这个问题，也动用了这个标准。柳的继续和倪的离开无疑是在这样标准下作出的一种妥协，因为没有人能够在企业的内耗中获得全面的胜利。国外在处理这样的问题时显得比我们要轻松得多，因为人家的企业依据着客观的以资本意志而左右的规则，没有什么产权不清的困扰。如果技术人员和管理层面发生冲突，起决定作用的也只能是资本的整体意志。尽管残酷而不公平，但却客观而准确。

没有十全十美的圣人，但是有有血有肉的历史先行者，他们的贡献我们永远不会忘记；没有长盛不衰的企业，我们希望看到更多新的民族力量能够走到历史的前台，去演绎更加精彩的互联网革命故事。联想是一个里程碑，但在我们的世界里已经开始变得不那么重要，我们在热切地寻找，我们在默默盼望新的时代标准的缔造者！

（后记：在东东包完成这篇文字的时候，北京传来了一个人们心里早有准备的消息。杨元庆继任柳传志已经大局已定，而联想科技将会脱离联想电脑，与国外一家大公司合资全力开拓电子商务。我们衷心希望杨在组建自己的领导团队的时候更加注重人与规则的关系，更加重视管理的科学性。我们希望联想在互联网的洗礼下理顺资产关系，获得新生。）

"电"化教育

——国内知名教育软件制作公司访谈

洪恩软件　本刊记者

提起"教育"二字，不知道读者诸君会怎么理解？我想应该不是仅仅指狭义的学校教育而应提高到全民族的综合素质教育的高度。提高全民族素质的再教育工程将直接关系到中华民族在21世纪能否实现腾飞，这需要全社会各行各业的关注，而计算机行业在这方面确实开了一个好头。优秀的电脑教育软件层出不穷，近期本刊记者专门对电脑教育软件制作公司中具有代表性的两家公司——金洪恩公司和科利华教育软件公司进行了访问，就一些热点问题进行了提问。

北京金洪恩电脑有限公司

提起教育类软件制作公司，就不能不提到金洪恩。这家1996年7月成立的公司推出了一系列教育类软件，包括《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》、《随心所欲说英语》等等，不但取得了良好的销售业绩，更是让广大使用者交口称赞，成为最畅销的同类软件，这不能不说是一个奇迹。近期，金洪恩又推出了教育网站金洪恩在线（www.hongen.com），目标是把它办成12亿人的网络大学，它的一举一动更加让人瞩目。怀着极大的兴趣，本刊记者专门访问了金洪恩公司，接受我们采访的是公司的总裁王彤彦先生。

（问——代表本刊记者的提问，答——代表王彤彦先生的回答）

问：请王总大概介绍一下金洪恩的历史和发展状况？

答：金洪恩公司成立于1996年7月。成立时有员工10多人，先后出品了《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》等共21套产品。1999年1月金洪恩公司接纳英特尔公司入股工作正式完成。现在公司有员工近300 人，拥有了自己的近4000平米的办公大楼。

问：一般大家都认为教育类软件的技术含量是比较低的，不知道金洪恩公司对这种说法怎么看？

答：教育类软件相对于其它类别的软件，在技术实现上是容易些，但这并不表示教育类软件轻而易举地就可以制作出来。教育类软件更多的是体现一个教育思路和教育方法的问题，这也就是同为教育软件，有些受欢迎有些不受欢迎的原因。

问：那么金洪恩公司的教育理念是怎样的呢？

答：大家都知道，金洪恩并没有直接针对学校教育的产品推出。金洪恩公司希望可以推广一种全民素质教育的理念，基于这种理念，金洪恩不会制作内容比较深、不适合大众使用的产品。象《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》等产品都是在这种理念下推出的优秀产品。另外金洪恩公司近期推出了网站——金洪恩在线，把它定义为12亿人的网上学校，也是这种教育理念的体现。

问：金洪恩在线的新闻发布会我去参加了，而且金洪恩公司的工作重点将转到网络上，您可以谈谈做网络和做光盘有什么不同吗？

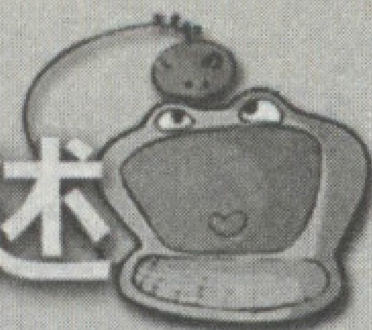
答：简单地讲网站是光盘的延展，因为光盘的容量是有限的，而且不能够随时更新。网站的容量远远大于光盘，并且可以不断地更新，在某种意义上讲网站的容量是无限的，可以说是求知无限吧，这样更能满足广大使用者的要求。网站是一种趋势，将来也许就没有以光盘为载体的多媒体产品了。

问：现如今电子商务虽炒作得沸沸扬扬，但明眼人都可以看出现在靠网站来赢利是不可能的事，那么现在金洪恩投入这么大去作网站，是出于一种什么样的考虑？

答：还是那句话，现在网络化是一种趋势，不以人的意志为转移的，金洪恩要在业界做到领先一步，就没有什么选择，网站必须全力去做。另外前面也提到了，教育类网站也是金洪恩教育理念在网络上的延展，而且经营网站赢利与否只能从长远的角度来看，所以现在网站投入再大也要做，而且必须要做好。

问：金洪恩除了经营教育类软件和网站外，还制作了一款游戏《自由与荣耀》。当初制作游戏时，金洪恩是怎样考虑的，金洪恩还会继续游戏的制作吗？

答：当初金洪恩制作游戏，只是要告诉大家金洪恩有这个实力，看到国产游戏制作业不景气，金洪恩也想尽一份力。《自由与荣耀》发售后，总体反应还不错，金洪恩会继续制作游戏，《自由与荣耀2》已在运作中。不过游戏制作不是今后工作的重点，金洪恩



的工作重点首先是金洪恩在线，然后是教育类软件的制作，最后才是游戏。

问：现在一提起金洪恩公司，人们马上反应说是做“开天辟地”的那个。我觉得这对金洪恩来说既是好事也是坏事，作为公司的总裁，您希望人们怎么评价金洪恩公司呢？

答：《开天辟地》为教育软件创造了一个较难逾越的高度，金金洪恩公司因之名声在外我希望大家在评价金金洪恩时，能认为我们是一个提供教育方案的公司，而不仅仅是软件制作公司，希望通过我们的网站和光盘为全民素质教育做出自己的贡献。

科利华教育软件公司

说起教育类软件制作公司，科利华是资格最老的一家，可能也是最成功的一家。科利华公司成立于1991年，现在已经发展成为拥有北京科利华教育软件公司、北京科利华电脑有限公司、科利华网络股份有限公司等众多子公司的科利华软件（集团）公司。

科利华出品的教学软件基本上是同学校教育紧密结合的，这与金洪恩公司有着很大的差别，也可以反应出两家公司在经营思路及教育软件制作理念上的差异！

由于本次专访的内容所限，我们只对科利华教育软件公司进行了采访。接受我们采访的是公司的执行总裁薛建国先生。

（问——代表本刊记者的提问，答——代表薛建国先生的回答）

问：科利华公司在教育类软件制作公司中可以称为“龙头老大”，但近些年来，科利华不论是公司自身形象还是公司的产品宣传上都显得力度不够，您怎么看这件事情呢？

答：科利华公司成立了近9年，公司已经完全正常运作起来，有大量的产品不断面市，公司自然也不会对某个产品进行特别的宣传。另外，现在进入了网络时代，科利华公司也涉及一个转型的问题，争取建立一个全新的公司形象。

问：科利华公司的产品基本上是针对学校教学的，这可以说是反应了科利华公司本身的制作思路吧？

答：正如你所言，科利华的主要产品都是针对学校的，在这方面科利华的技术力量雄厚，可以充分发挥我们的优势。不过需要指出的是，我们的产品是针对学校而不是只针对学生，象我们有“科利华校园网”、“科利华校长办公系统”以及“科利华电子备课系统”等，这些产品就是针对学校、校长和教师的。

问：一般说来，大家都认为教育软件的技术含量很低，也就是比较容易制作，您怎么看这个问题？

答：您的提法从表面上是合理的，科利华公司觉得“在用户眼里是没有技术的”，简单地讲就是用户根本不关心技术问题，也就是说软件靠什么技术做出来并不重要，用户关心的是产品使用是否方便，使用后能否取得预期的效果等等实际问题。比如说科利华就有款产品专门给高三的学生提供帮助，帮助他们来考大学，如果考大学的目的最后达到了，就可以认为这款产品是成功的，成功的产品自然就受欢迎。事实上技术含量低只是一种感觉，在软件产品的背后，技术的创新特别是技术应用的创新是很明显的，可以说用户越是觉得使用简单越能体现技术水平的高超！

问：科利华的产品价格相对来讲比较高，面对现在软件产品不断降价来争市场的现状，科利华公司的价位政策会不会有所调整？

答：就目前来讲，科利华的价位政策不会受市场上正版软件降价风的影响！科利华认为自己在软件制作时的投入决定了软件的售价。市面上盗版这么猖獗，科利华产品还可以稳定销售就是明证。也许有一天，科利华会专门推出一系列低价位的产品，但请相信那绝对不是今天的产品降了价，而是一类全新的产品。

问：前面您提到，科利华公司也将投入网站，可以介绍一下详细情况吗？

答：科利华公司现在全力投入电子商务的运作，中运网（www.2188.com）、全国购书网(www.goshoo.com)等项目都已经上马。对于教育软件这一块，科利华北京师大附中网上学校（www.cleverschool.com.cn）也已推出，通过互联网的强大功能，把教育领域里的最好资源搬上互联网，最终目标是建立一个跨时空的网上“中国联合中学”。

从长远的角度来讲，网络是一种不可逆转的趋势，科利华愿意投身其中，争取自身更大的发展。

大家也许会注意到，科利华公司和金洪恩公司虽然在开发思路、经营产品类型、公司组织管理模式等方面都有着明显的不同，但是为国家的教育事业而不断付诸的努力确是相同的，这也许就是他们取得成功的原因。让人感兴趣的是，虽然两家公司的差异如此之大，但他们在关于网络和发展方向等焦点问题上的观点却非常地一致。我们相信，在科利华公司和金洪恩公司还有其他教育软件制作公司的共同努力下，“电”化教育的前景会更美好！

上网的人恐怕没有几个不知道电子邮件E-mail大名的，人们为了表示亲切也称它为“伊妹儿”。就是这小小的“妹儿”，也折腾出不少的事情来。大家都知道，我们之所以能够使用E-mail客户端程序收取朋友的信件，就是因为这些信件的收发都基于一种统一的协议，而单是电子邮件的协议目前流行的就有两种，更不用说如雨后春笋般涌现出来的E-mail客户端程序了。如果你对这些还不是很清楚的话，那么下文一定会对你有所帮助。

E-mail全接触

黄楠树工作组

Rain-Wind

电子邮件协议：一树两花POP与IMAP

POP是Post Office Protocol的缩写，中文名称是电子邮局协议。POP协议有两个版本——（Version 2）POP2和（Version 3）POP3，它们的功能类似，但由于使用不同的协议端口，所以二者并不兼容。以POP3为例，命令List可以列出全部或指定的报文，命令Retr可以把指定的报文放到本地缓存，而这些命令都是以整个报文，也就是整个E-mail为单位的，这就是POP协议不提供部分传输的原因。而且，当E-mail从Mail主机传过来以后，Mail主机对邮件的托管也就从此结束，Mail主机无法得知E-mail以后的命运如何。目前比较流行的POP版本是Version 3，也就是POP3，目前几乎所有的电子邮局都支持POP3，这就给众多的网迷带来了福音，只要有一个客户端程序，无论你在哪里，都可以方便地收取信件。

IMAP是Internet Message Access Protocol的缩写，中文名是网际信息访问协议，其具体含义是指可以从邮件服务器上获取E-mail信息或直接收取邮件的协议。正如POP3是POP协议的第3个版本一样，IMAP4是IMAP协议的第4个版本，它提供了同POP3一样方便的邮件下载服务，而且在邮箱访问上有更加强大的功能，这就给我们提供了收取邮件的更大自主权。目前国内推出这种服务的电子邮局还比较少，主要有21CN（http://www.21cn.com）和支点777（http://www.777.net.cn），如果想了解更多的信息，可以登录到相应的网页上去查看详细资料。

既然说到了上面的两个协议，就不能不对它们进行一下对比。

由于很多用户都对POP3非常熟悉，我们就从POP3说起。POP3提供了快捷的邮件下载服务，用户可以利用POP3把邮箱里的信件下载到自己的电脑上进行离线阅读。一旦邮件进入PC的本地硬盘，就可以选择把邮件从服务器上删除，然后脱离与Internet的连接并选择在任何时候阅读已经下载的邮件。

IMAP同样提供了方便的邮件下载服务，让用户离线阅读，但IMAP能完成的却远远不止这些。首先，IMAP提供的摘要浏览功能，可以让你在阅读完所有的邮件到达时间、主题、发件人、大小等信息后，才作出是否下载的决定。也就是说，你不必等所有的邮件都下载完毕后才能知道邮件里究竟都有些什么。如果根据摘要信息就可以确定某些邮件对你毫无用处，就可以直接在服务器上把这些邮件删除掉，而不必浪费宝贵的上网时间。如果你的IMAP客户端软件完整支持IMAP4协议的话（如Netscape 4.5），则你还可以享受选择性下载附件的服务。举例来说，假如一封邮件里含有大大小小共5个附件，而其中只有2个附件是你需要的，你就可以只下载这两个附件，从而节省了下载其余3个附件的时间。IMAP4与POP3不同的另一个地方在于它在支持离线阅读的同时，也允许用户把邮件存储和组织在服务器上（就像WebMail网页浏览邮件方式一样）。IMAP协议还允许你方便地利用邮箱作为信息存储工具。总的来说，IMAP同时兼顾POP3和WebMail的优点，是目前较好的通信协议之一。

不过虽然IMAP有很多优点，但是单靠它自身，还有一些功能不能实现。比如，你从多台PC机上访问同一个信箱，还得在各个PC机上输入你的个人信息及地址等等。

作为一个新生的网络邮局协议，虽然IMAP比较复杂，支持它的软件还比较少，现在仅有Sunsoft提供了IMAP的主机端和客户端软件，但是基于它的优点和强大的功能，目前也在逐步得到推广。而POP协议因为其悠久的历史和简单的操作，得到了众多用户的青睐，成为最流行的网络邮局协议。由此可以看出，

POP3和IMAP4协议将在一个很长的时期内共存，长远来看，IMAP4则更有发展潜力。

多协议轻松设置：一步一步跟我学

有了多种协议，在平时的使用中该如何进行设置呢？我们使用各种免费或者付费电子邮件时，电子邮局或者网络供应商都要给你提供一个帮助文件，其中详细地说明了你所使用的电子邮局的POP3或者IMAP4的填写方法，不同的邮局提供不同的POP3或者IMAP4。例如我们常见的POP3邮局中，163.net的POP3为pop.163.net，188的POP3为pop.188.net等等；在提供IMAP4服务的两个邮局中，21CN的IMAP4地址为202.104.32.238，支点777的IMAP4为mail.777.net.cn。下面，我们以同时提供两种协议的21CN为例，对协议的设置进行详细说明（注意：如果你使用的是其它电子邮局信箱，那么一定要使用该信箱提供的POP3或者IMAP4设置）。

一、在Outlook Express 4.x中设置POP3

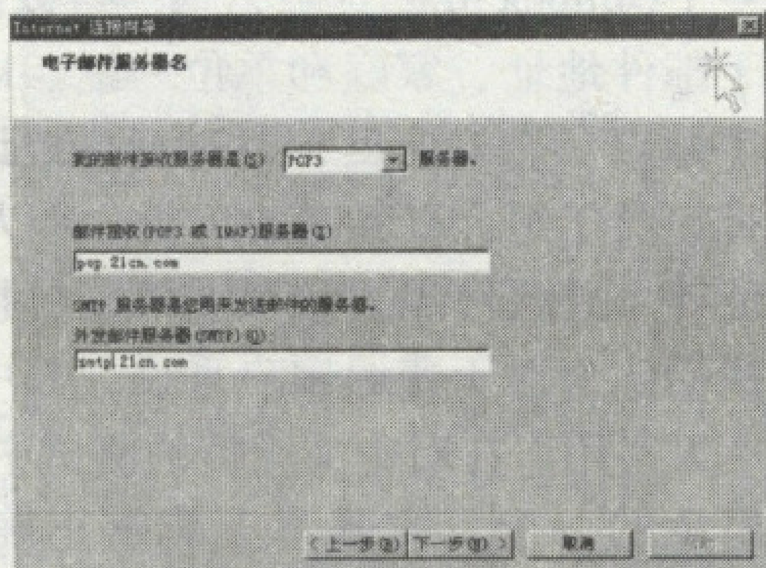
1.在“工具”菜单上，单击“帐号”—“添加”，选择“邮件”选项卡；

2.在“显示名称”输入框内填写你的名字并单击“下一步”；

3.在“电子邮件地址”输入框内填写你在21cn.com上的邮件地址，如yourname@21cn.com（其中yourname为你在21CN中申请的用户名），然后单击“下一步”；

4.在服务器类型列表中选择“POP3”，在“邮件接收服务器”栏内填写“pop.21cn.com”，在“邮件发送服务器”栏内填写“smtp.21cn.com”（如图一），单击“下一步”；

5.如果Outlook Express告诉你所填写的POP3/SMTP服务器可能不是有效的服务器名，并提示你是否使用该服务器，请单击“是”，然后单击“下一步”；



图一

6.选择“登录方式”并在“POP帐号名”输入栏内填写你的21cn.com邮件地址，如yourname@21cn.com。如果你在注册登记时所选择的域名是“21cn.com”，也可以只输入你的帐号名，如“yourname”；

7.在“密码”栏内填写你设定的密码（如果不填，以后Outlook Express每次连接到21cn.com收取信件时，都会提示你输入），单击“下一步”；

8.在“Internet Mail帐号名”内填写适当的用以区分不同帐号的标识，如“pop.21cn.com”或者“21CN”等，单击“下一步”；

9.选择与Internet的连接方式，并单击“下一步”（关于这部分详细操作，请参考Outlook Express中的相关帮助），单击“完成”。

二、在Netscape Messenger 4.x中设置POP3

1.在“Edit”菜单中单击“Preferences”项；

2.在“Category”栏内选择“Mail & Newsgroups/Mail Servers”，单击“Add”，在“Server Name”栏内填写“pop.21cn.com”，在“Server Type”列表内选择“POP3 Server”；

3.在“User Name”栏内填写你的21cn.com邮件地址，如yourname@21cn.com。如果你在注册登记时所选择的域名是“21cn.com”，也可以只输入你的帐号名称，如“yourname”；

4.如果希望Netscape不在每次收取信件前都提示你输入口令，请单击选中“Remember Password”复选框；

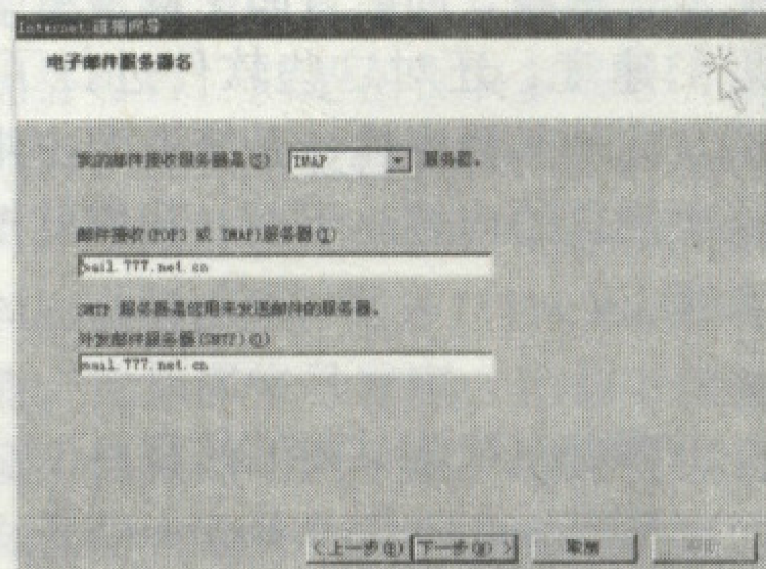
5.单击“确定”。

三、在Outlook Express 4.x中设置IMAP4

这部分设置同POP3基本相同，需要注意的是在服务器类型列表中选择“IMAP”，在“邮件接收服务器”中填写“imap.21cn.com”或者“202.104.32.238”，在“邮件发送服务器”栏内填写“smtp.21cn.com”（如图二）。

四、在Netscape Messenger 4.x中设置IMAP4

基本设置与前面介绍的POP3相同，需要注意的是在“Server Name”栏内填写“imap.21cn.com”或者“202.104.32.238”，在“Server Type”列表内选择“IMAP Server”。



图二

以上就是常见的电子邮件客户端程序的设置方

法，其它电子邮件客户端程序的设置方法大致相同，只是有些客户端程序不支持IMAP4而已。

在进行设置的过程中，你可能有下面的疑问：

1.可以混合使用POP3、IMAP4、WebMail来访问我的邮箱吗？

当然可以，但POP3只能下载除Trash和Sent文件夹外那些没有打删除标记的邮件，IMAP4和WebMail则可以阅读所有的邮件。

2.为什么我用Outlook Express 5.0建立IMAP帐号后，却在WebMail中发现了两个奇怪的文件夹？

缺省情况下IE5会自动为你建立两个名为“已发送邮件”和“草稿”的文件夹。由于中文名称的文件夹在WebMail里得不到正确的编码解释，所以不能正确显示。可以使用Outlook Express的关于该帐号的高级设置功能删除这两个文件夹。

看了上面的介绍，你是不是已经准备申请一个支持IMAP的电子邮箱了呢？先别着急，首先得看看你的邮件客户端程序是否支持IMAP，否则不是白申请了吗？

客户端程序：优点逐个抓

上面我们所谈到的都是一些比较理论的东西，而在实际应用中，我们并不需要去理会这些理论，仅仅是用一个邮件客户端程序来处理日常的电子邮件。然而，目前流行的客户端程序非常多，到底什么样的电子邮件客户端程序才适合你使用呢？为了给读者朋友们一个完美的解决方案，我们对常用的电子邮件软件进行了一番测试，以期为你提供选择的依据。

首先，考虑到国内用户的具体情况，我们选择软件的首要依据就是对中文的支持必须非常好。另外在对比的过程中，为了测试全面的性能，我们特意申请了一个信箱，同时订阅了许多电子杂志。为了测试收发的速度，还对这些软件进行了相同文件的收发测试。此外，稳定性、系统资源占用率等性能也是我们这次测试的内容。下面，我们就把测试的结果报告给大家。

参加这次测试的软件有：

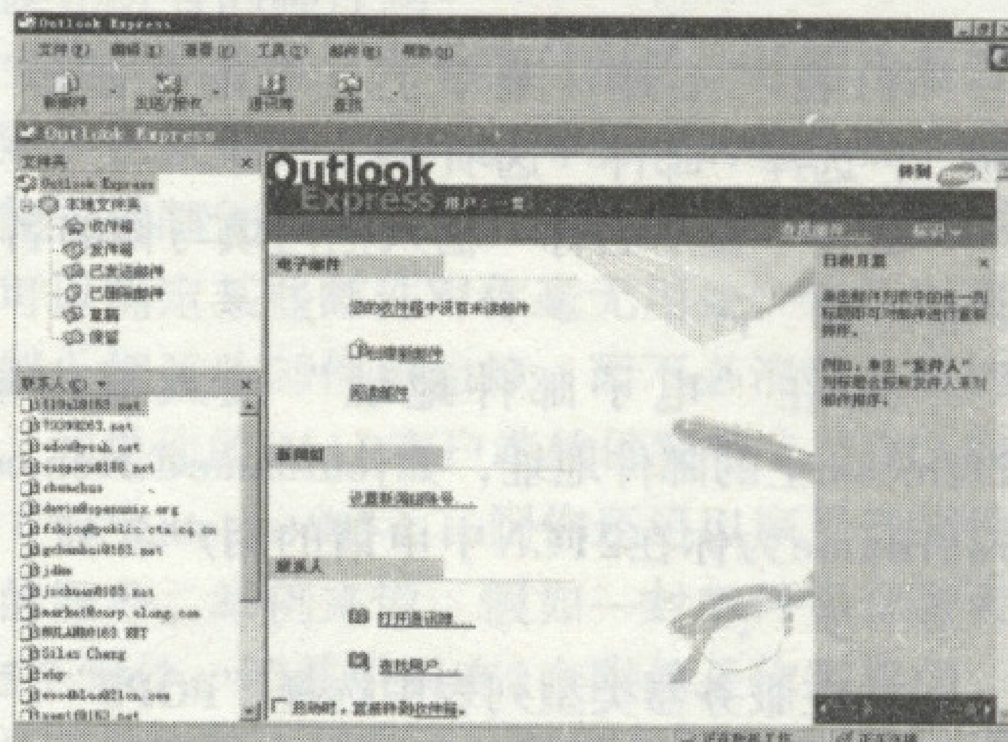
Microsoft Outlook Express 5.0
FoxMail 3.0 Beta
The Bat! 1.35 Beta 2
Becky! 1.25.04
Calypso E-Mail Client 3.0
Pegasus Mail for Windows 3.12a
CaisMail Server v2000 1.50正式版

在测试报告中，为了详略得当，我们对常用软件进行了详细的说明，而对不常用的软件则只作简单说明，你可以根据自己的需要选择不同的软件。

1.Microsoft Outlook Express 5.0

大小：1.47MB
平台：Windows95/98
性质：免费
主页：http://www.microsoft.com

安装Windows95/98时，如果使用的是默认选项，那么IE将为你自动安装Microsoft Outlook Express 5.0。自然，它也就是大多数上网用户首选的电子邮件收发软件了。微软的产品一向以简单易用而著称，OE5.0自然也不例外，其易用性是不容置疑的。软件提供了一个叫“邮件规则”的设置，在这里你可以根据发件人、主题、正文、收件人、邮件帐号等12个不同的条件，使软件对信件自动进行分类、标识、删除、复制等操作。OE5.0的通讯簿沿袭了Outlook 98的优点，用户可以使用通讯簿来存储电子邮件地址、家庭和单位地址、电话和传真号码、数字标识、会议信息、即时消息地址以及个人信息如生日、周年纪念日和家庭成员、个人和公司的Internet地址等，并且可以直接从通讯簿链接到这些地址。不过我们认为对于普通用户来说，其中有些项稍显多余，不太实用。在对中文支持的测试中，OE5.0是表现较为出色的一个，它基本上能够正确识别不同的中文内码，但在接收其它E-mail软件发送的信件时常常需要手动设定内码。以前大家都认为Outlook Express的收、发信速度过慢，但在我们的测试中却发现事实并非如此（为了验证这一点，我们对OE5.0多进行了三次测试），起码应该算是中档。而系统资源占用率的测试表明，OE5.0对系统资源的占用并没有我们想像的那样



图三

大，应该算是比较合适的水平。另外，OE5.0还支持IMAP协议和新闻组。

虽然OE5.0秉承了微软产品的诸多优点如对中文支持好、功能丰富、使用简便等，但是微软产品的通病它也毫无保留地继承下来了，如对系统配置要求过高、启动速度过慢等。另外，不知为什么OE5.0没有远程信箱管理功能（不过如果你使用的是IMAP邮局协议，那就要另当别论了）。

评价：OE5.0的功能强大，对中文支持出色，信件管理能力强，适合于企业级用户或是平时信件量较大的个人使用。另外，它也比较适合初级上网的用户，特别是那些不喜欢安装第三方软件的用户使用。不过其中显得有些烦琐的设置，可是需要你细心地查看帮助文件才能完成的。

2.FoxMail 3.0 Beta

大小：594kB

平台：Windows95/98

性质：免费

主页：http://www.aerofox.com

FoxMail是最近在国内最为流行的电子邮件客户端软件之一，它是国人制作的中文版软件，支持全部的Internet电子邮件功能。程序小巧精致，可以快速发送、收取、解码信件；支持远程邮件管理，可以浏览信件条目后再决定下载或直接删除；此外它还具有本地邮箱加密、多地址簿功能；同时支持MIME和UUEncode邮件格式，支持HTML邮件直接查看（需安装IE）；邮箱助理自动分发新收到的邮件到不同的邮箱；支持多个用户、多个邮箱帐户；内置BIG5码与GB码转换功能，直接阅读或发送BIG5码的邮件；可以从Outlook、Exchange等导入/导出邮件，支持message/partial格式邮件；自动重组被分割的邮件，包含邮箱监视器Notifier等等。另外，作为中国人自己开发的软件，它对中文的支持有独到之处，同时其内置的编辑程序使你编写邮件更方便。FoxMail的启动速度很快，但在测试其收发信件速度时，明显感觉其收信速度不是很令人满意，不过也能达到标准速度。它的发信速度倒是非常快。另外，FoxMail对资源的占用率非常小。遗憾的是，它的安全性有待提高，而且不支持IMAP4协议，其通讯录也无法导出。

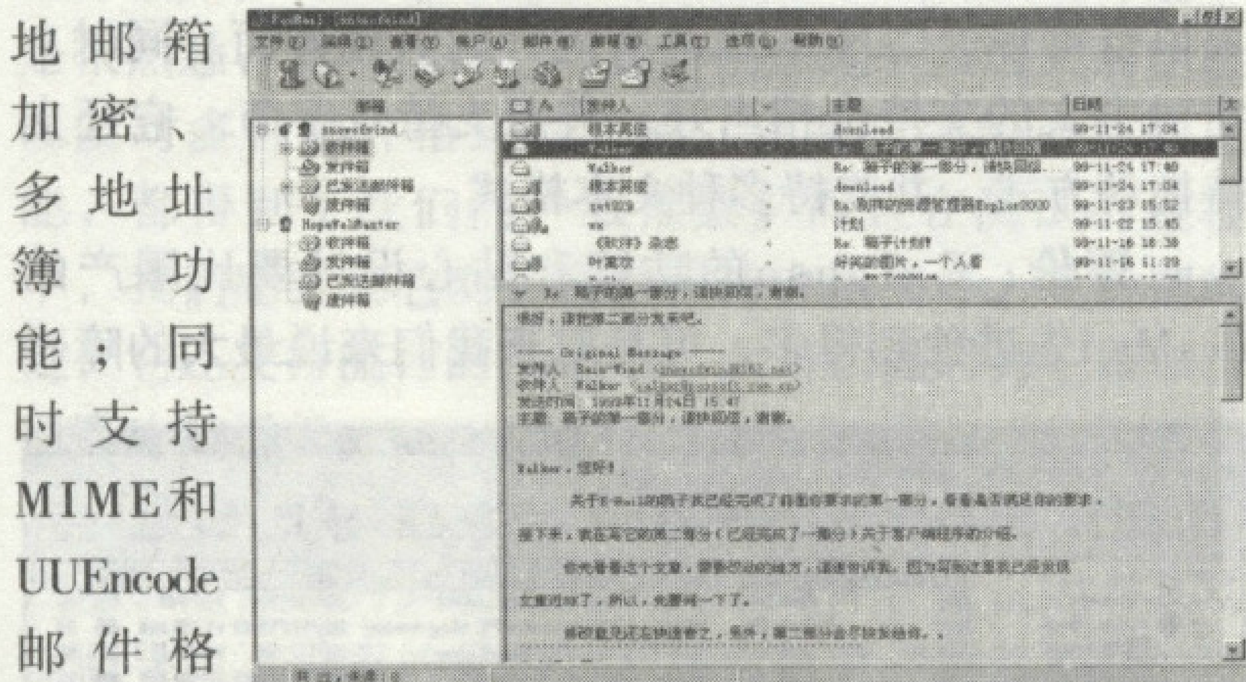


图 四

评价：FoxMail的功能强大，对多用户、多帐户的支持非常好，特别是对中文BIG5、GB码的转换非常独到。它比较适合国内用户使用，特别是对于新手和对软件设置不是非常在行的人来说更为适合。

3.The Bat! 1.35 Beta 2

大小：1.07MB

平台：Windows 95/98/NT4.0

性质：共享

主页：http://www.ritlabs.com/

The Bat!是一款老牌的电子邮件软件，其界面亲和，安装、使用非常方便。与其它E-mail软件相比，The Bat!支持自动回信、自动把发件人地址加入地址簿、能把写好的电子邮件以ZIP压缩包的方式发送。另外，其最优秀的一个功能就是多帐号收、发信（FoxMail就是借鉴了它而改进了自己的收、发信速度）。首先，The Bat!可以对多帐号的信件进行并行下载，并且在收、发信时使用了一个独特的进度指示器，使用户可以清楚地掌握当前进度。它在接收单封信时在速度上并无优势可言，只是在收取多帐号、多封信时才能显示出威力，比其它软件要快很多。不过它的CPU占用率过高，所以其稳定性不是太好，在这一点上它就不如FoxMail做得出色。另外，The Bat!还有许多非常实用的功能，比如多帐号管理，为每个信箱增加密码选项，保证了信箱的访问权限。它还可以自定义界面内容，具有收信人地址下拉列表和地址簿的结合、可以再编辑的草稿、信件模板等特点。由于是多用户，你还可以选择设定回信地址。The Bat!内嵌了拼写检查器，拼写字典分为英国英语和美国英语两种，甚至还可以使用自定义的字典！

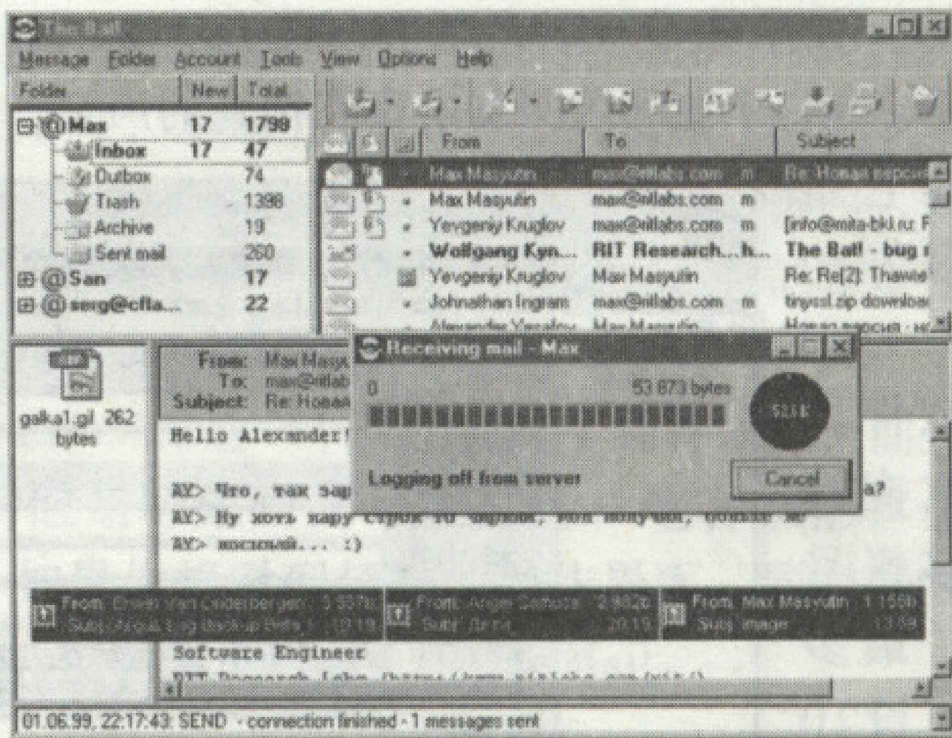


图 五

评价：The Bat!果然名不虚传，多帐号做得不错，而且支持多帐号同时下载。不过，对于国内用户来说其缺点也是很明显的，那就是对中文的支持较差，需要外挂中文平台（考虑到The Bat!在网友中享有的荣誉，我们勉强将其收录）。另外它的帐号设置稍嫌繁琐、系统资源占用率过高、运行不稳定，比较适合高级网虫使用，所以我们不推荐网友（尤其是初级网虫）使用。

4.Becky Internet Mail 1.25.04

大小：1.3MB

平台：Windows95/98/NT4.0

性质：共享

主页：http://www.rimarts.co.jp

中文版下载地址：http://ilike.myrice.com/soft_mail/becky.html

如果你是一个老网虫，那么对Becky!一定非常了解。Becky!在国内网友中享有很高的声誉，很多人都认为它是最好的E-mail软件。它支持多帐号（最多可设20个，含签名档），可浏览HTML格式邮件（需安装IE 3.0以上版本），支持语音邮件、信件过滤器、定时提醒功能；可设定开启密码，别人若无密码无法开启该软件查看你的邮件；可让你连上远端的邮件服务器查看有哪些新进邮件，并可直接删除或选择性地下载。我们认为它最大的特点是支持Unicode字库，可以在任何语言的Windows95/98/NT4.0平台下使用双字节文字。另外，Becky!对中文的支持比较令人满意，对于中文繁、简体以及其它E-mail软件发送的邮件大部分能够一次正确显示，没有出现像OE5.0那样在接收其它E-mail软件时需要手动转换内码的现象（不过在使用中文前，首先要进行一些设置，而且设置方法比较复杂）。另外，令我们赞赏的是Becky!和FoxMail一样是如今难得一见的绿色软件，安装时不向系统目录添加任何DLL、OCX文件。最值得称道的是Becky!还有一些其它软件少有的功能，例如可以通过查看信件的“标题信息”来分析邮件的来源和发送对象，这样可以很容易地找出匿名发信者和发送对象是谁等信息。

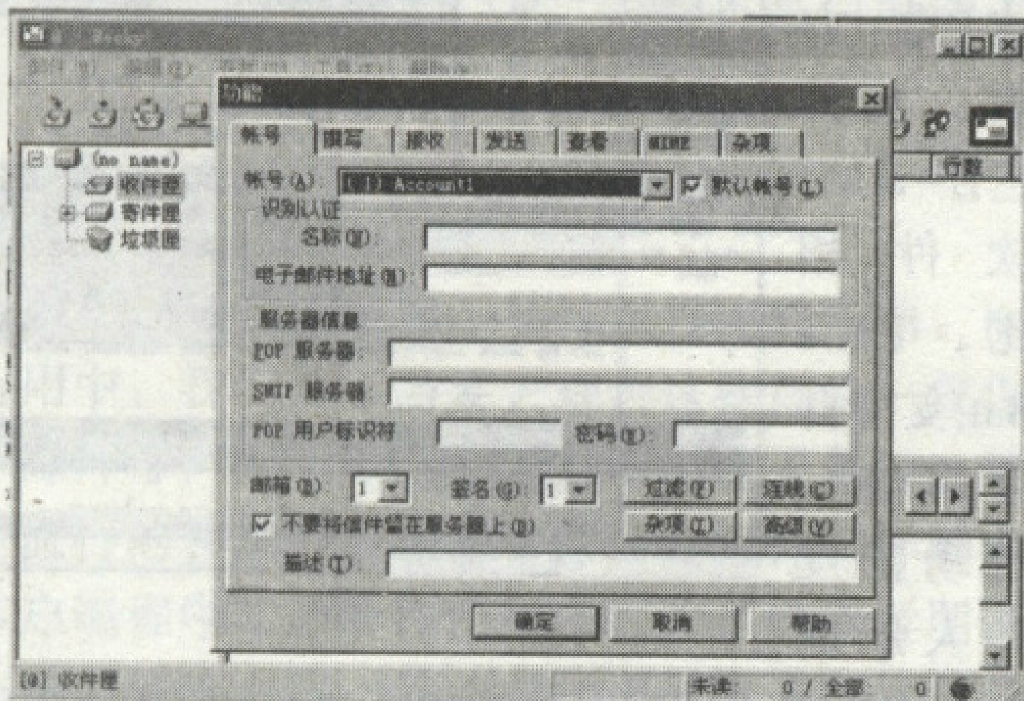


图 六

评价：我们感觉Becky!的功能全面，它具有完备的多帐号管理功能，可以自动复信或转信。它的收发信速度处于中档水平，应该说是令人满意的。不过Becky!也有一些不足之处，比如：每次收到附件都按一个以日期为目录名的目录存档，天长日久，硬盘上目录太多，影响效率，也不便于整理；查找邮件时只能一个信箱一个信箱地找，没有在整个目录中搜索的功能；注册费用过于高昂、中文设置麻烦、对繁体中文支持稍差、不支持IMAP4等。不过瑕不掩玉，从各个方面来看，Becky!都是一款适合中、高级网虫使用的E-mail软件。

5.Calypso Mail 3.00.02

大小：4.26MB

平台：Windows95/98/NT4.0

性质：共享

主页：http://www.mcsdallas.com/

Calypso是一个很实用的客户端程序，支持多用户、多帐号，同时也支持远程邮箱管理，并且还带有自动回复邮件和自定义工具条功能。另外，它还是一个自动邮箱检测程序，可以设置不同的音乐或动画提醒新邮件的到来。它的使用很方便，而且收发信件的速度相当快。如果你熟悉FoxMail的操作界面，那么我可以告诉你，Calypso也具有同样的操作界面。同时，它对中文的支持也相当好，甚至支持双字节。它还支持拖动方式，并支持多种文本格式。

评价：Calypso的功能和贴心设计要比国产的FoxMail先进独到得多，可是对于我们来说最大的障碍

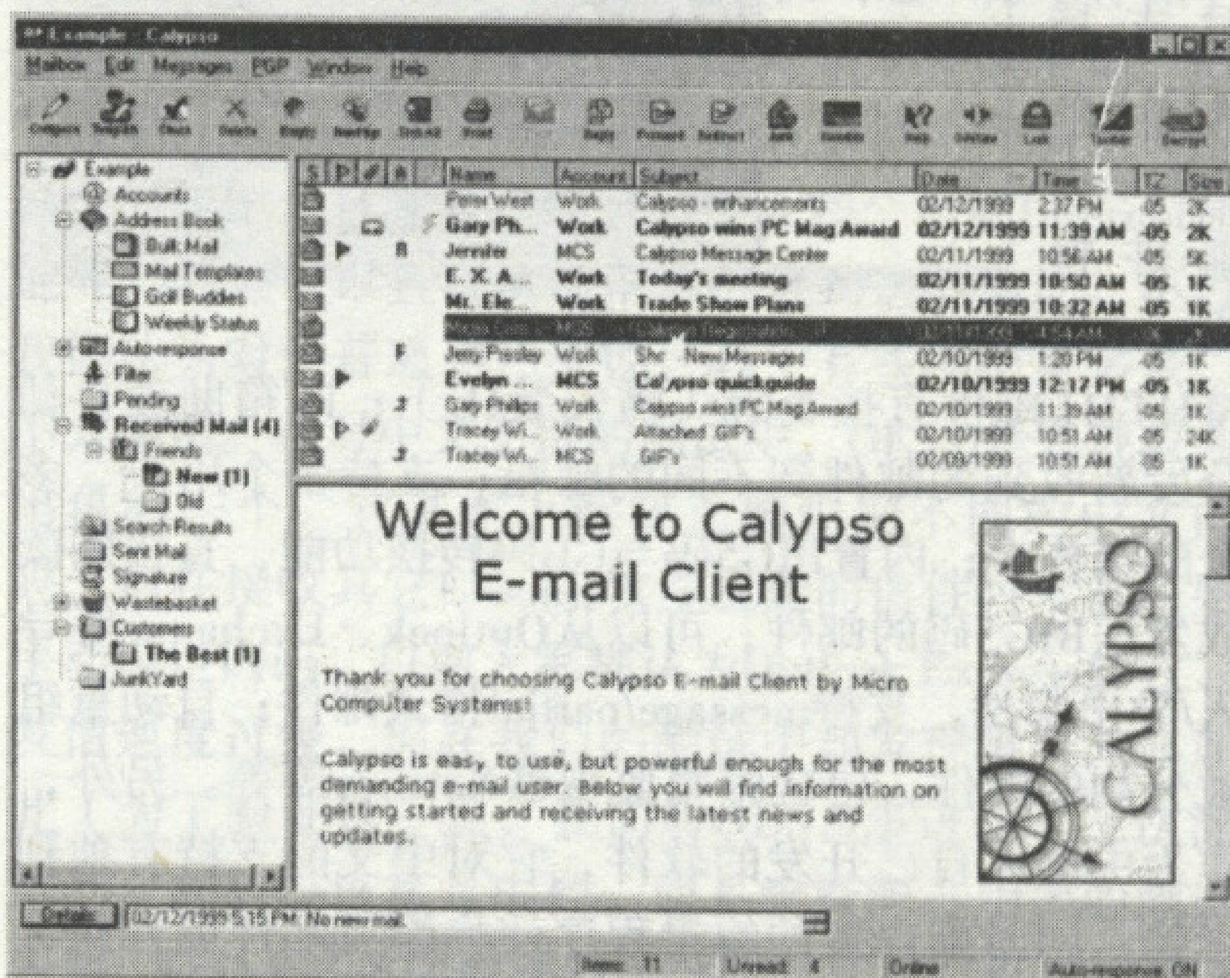


图 七

可能就是语言障碍。因此，英文不好的朋友们就没有必要舍FoxMail而用Calypso了。它比较适合中高级用户使用。

6.Pegasus Mail for Windows 3.12a

大小：3.26MB

平台：Windows95/98/NT4.0

性质：免费

主页：http://www.pegasus.usa.com/

相当有名的飞马电子邮件收发软件，它可自定如棋盘式的信签，支持邮寄名单、多人使用，整个操作界面可多视窗切换，同时还支持Novell与Microsoft电子

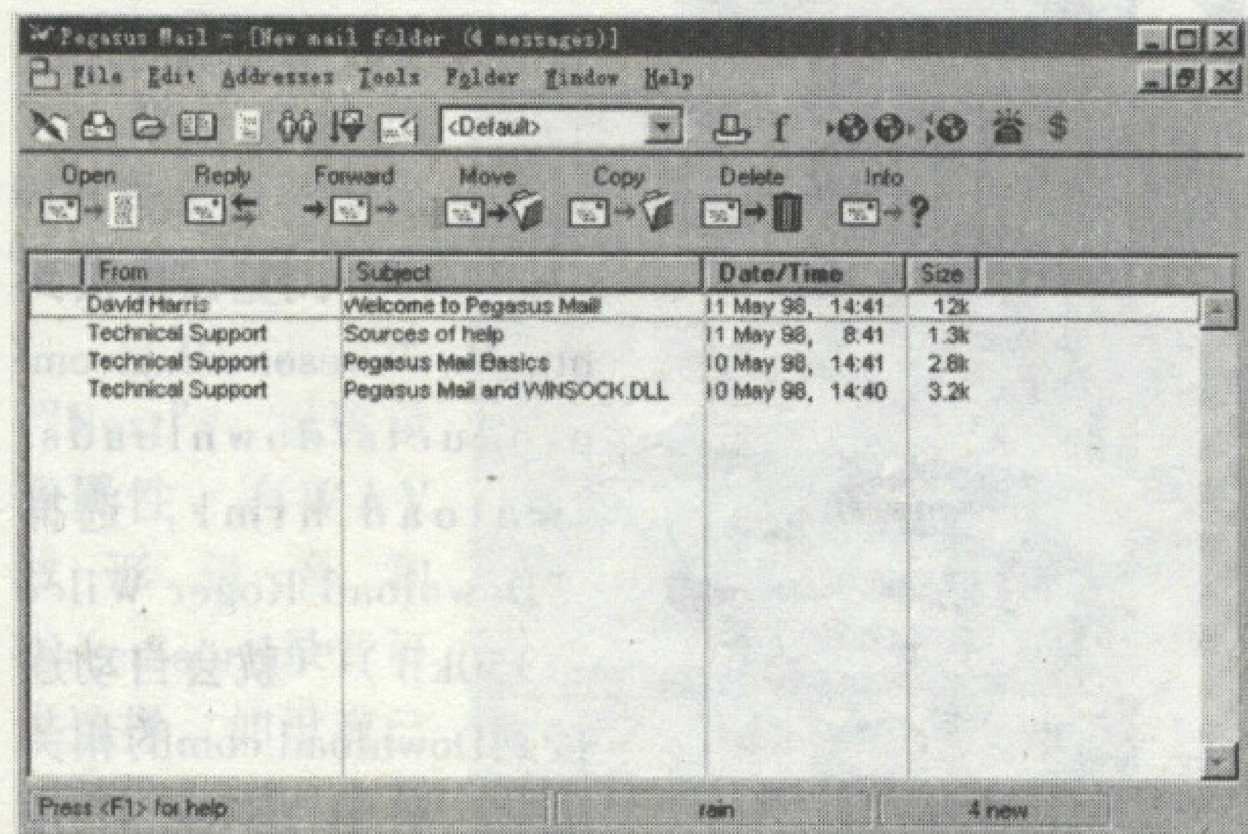


图 八

邮件收发，而且它是免费的。国人对Pegasus也许还不是很熟悉，但在国外它可是声名鹊起。其强大的功能以及对多种邮件格式的支持，还有强劲的地址薄功能，都得到了我们的一致推崇。而且在测试的过程中，我们感觉到它对中文的支持也相当好。更特别的是，它还支持流行的Plug-In，你可以随时为它添加自己喜欢的插件。

评价：Pegasus是一款功能强大，但使用繁琐的客户端程序。因为其功能而得到了好评，也正因为其功能而导致了设置的繁琐。如果你想放心地管理你的电子邮件，那么Pegasus应该是一个很好的选择。它比较适合于高级用户，特别是对英文有一定造诣的用户使用。

7.CaisMail Server v2000 1.50正式版

大小：3.58MB

平台：Windows95/98/NT4.0

性质：共享

主页：http://www.sdnet.gd.cn/~caisinfo/

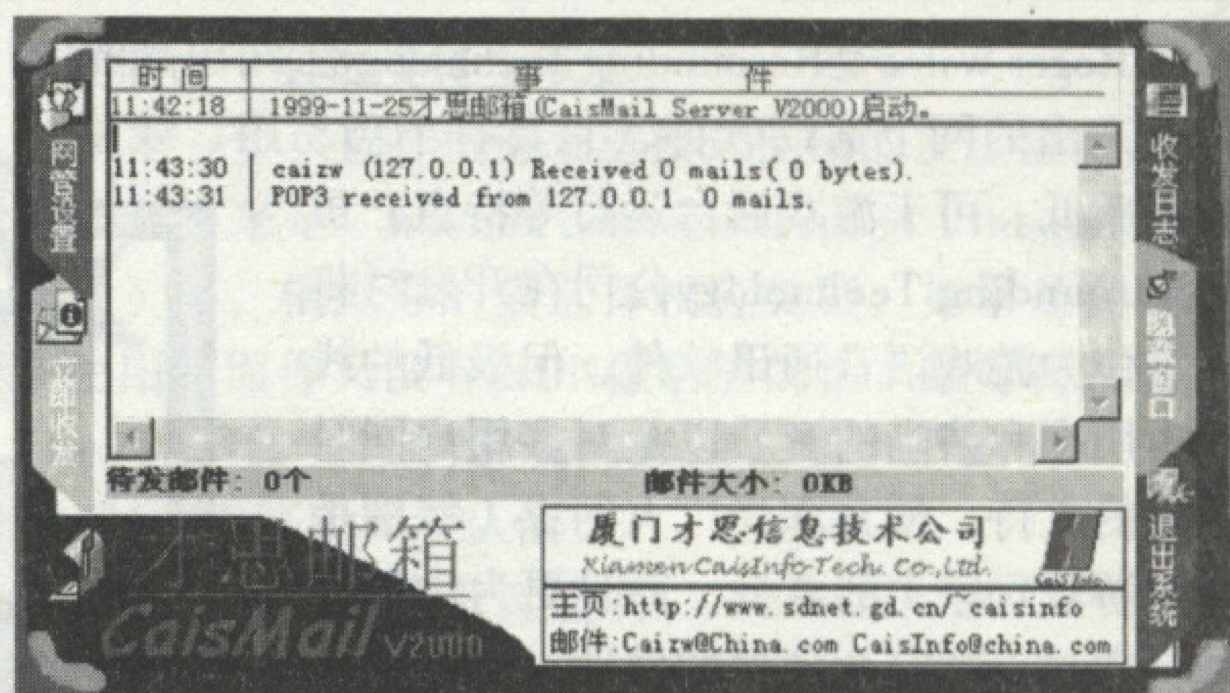


图 九

一个由国内工作组开发的电子邮件收发软件。主要功能有：邮件服务器功能；一个（或多个）邮件账号可供多人使用；局域网内外所有用户都可使用统一账号收发电子邮件，局域网内部用户无须拨号上网便可自由收发邮件，节约上网费用；自动收发邮件功能，只须通过一部计算机拨号上网，便可实现全部工作站收发邮件；可同时管理多个邮件账号；收件回复及备份功能；寄件备份功能；定时收发邮件功能；允许30个用户在同一时刻收发邮件，本版允许10个公共信箱，100个用户。它具有独特的操作界面，全中文，方便了国内大多数初级用户的使用。不过在我们的测试中，它的稳定性不太好，而且资源占用率也比较大。

评价：CaisMail是一个小巧的电子邮件软件，而且功能繁多，但是考虑到其不稳定性，笔者不推荐使用。不过，如果你想看到超酷的操作界面，同时想尝试些新东西，那么也可以试一下CaisMail。

测试总评：Microsoft Outlook Express 5.0比较适合于大、中型公司使用。因其和操作系统的紧密结合，所以稳定性也非常好。另外一个原因是它的安全性比较好。FoxMail 3.0 Beta比较适合初级网民使用，作为优秀的国产软件之一，它非常适合中国人的使用习惯，全中文的使用界面看起来很清爽，它的功能设置最为简单，所以说FoxMail应该是最适合刚刚上网或与港台亲友经常联系的国内用户了。Becky! 1.25.04比较适合中高级网虫使用，其强大的功能和优秀的性能都让我们十分赞赏。虽然它对中文的支持有些问题，但高级用户可以通过一些设置上的调整来解决这个问题。

怎么样，看完了以上介绍，你到底选择了哪一款“伊妹儿”呢？如果有什么意见，请来信与我交流（snowofwind@yeah.net）。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。

网络对讲机Roger Wilco完全使用手册

江苏 王祥星

Roger Wilco是Resounding Technology公司出品的一款杰出的网上通话软件，它具有小巧易用、线路占用率低、可于游戏后台运行等特点。虽然Resounding Technology公司在开发时将其定位为游戏语音通讯软件，但极低的线路占用率和清晰的音质以及对多用户同时通话的支持，使其深受广大网虫（特别是网络游戏玩家）的喜爱。而且更为难得的是，它是一个完全免费的软件。下面就让我们一步步来学习如何使用这个好东东吧。

一、前期系统硬件调整

1.Roger Wilco对系统的要求为Windows95/98，DirectX 3.0以上版本，或NT4.0 SP3；2MB硬盘空间；奔腾166MHz或以上CPU（推荐200MHz）；Internet联接或基于TCP/IP协议的局域网，28.8K以上的连接速度（其实如果不玩游戏的话14.4K足矣）；一块兼容的全双工声卡以及麦克风（建议使用头戴式）。

2.确认声卡工作正常，将麦克风在声卡后的MIC-IN口插好。

a.打开“控制面板”——“多媒体”——“回放高级属性”——“性能”—“全部硬件加速”，这样采样率转换最佳，录音高级属性也同样设置。这样可以提高通话的质量。

b.双击任务栏右下角的小喇叭，打开音量控制窗口，将麦克风设成静音。如下面有“高级”选项便打开，使“20分贝麦克风”有效，如无“高级”选项就忽略此步骤。

c.还是音量控制，单击菜单栏上的“选项”——“属性”——选“录音”——“确定”，此时出现“录音控制”面板，将麦克风下面的“选择”方框打勾，并将音量调至最大（如图1）。

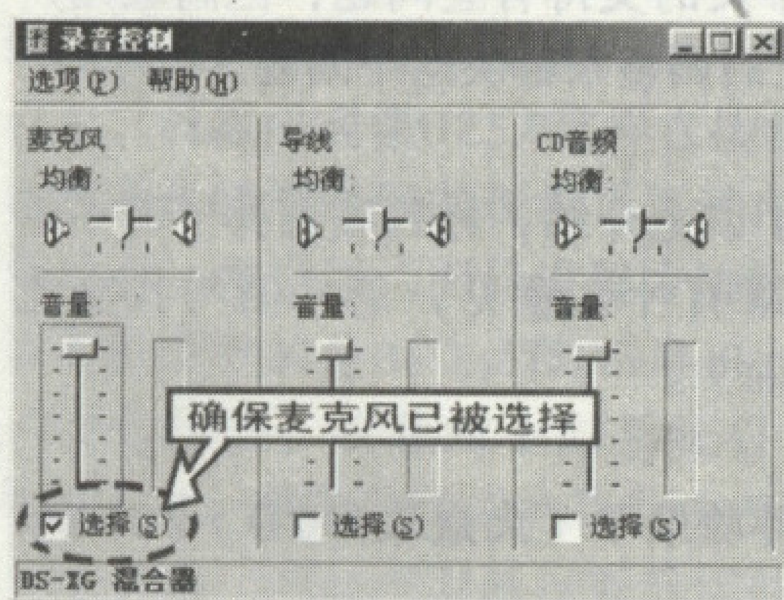


图 1

二、下载与获得注册码

Roger Wilco虽然是全免费的软件，但在每台机器上都要有特定的注册码才能正常使用，否则每次通话只能维持15分钟。下面我们就去Resounding的主页上下载这个软件的最新版本并获得免费的注册码。

1.打开浏览器连接到http://www.resounding.com/products/downloads/rwdload.html，选择“Download Roger Wilco（350kB）”就会自动连接到Download.com的相关页面上，你只需按“Download Now”就可以下载了。

2.现在让我们连接到以下网址，以获得免费的注册码——http://205.240.163.11/php/register/index.phtml。这时出现的页面是一个注册表单，按自己的情况——填好（加“*”项为必须填写或选择的）。填完后选择“Proceed with registration”，此时会提示你再看一遍填的资料是否正确，如不对可用back键返回重填，如果没有什么修改的地方了就按“Click here to register”继续。然后出现“Your request has been submitted...”的画面，在此页面里已经有注册码了。

……

User ID Code：XXXXXX

License Key：XXXXXXXX-XXXXXXXX

Email Address：xxx@xxxx.xxx

……

用纸记下以上数据，至此下载与获得注册码的工作全部结束，公司还会在12小时内发一封E-mail到你所填的邮箱里，以防以后忘掉。

三、Roger Wlico使用全攻略

1.设置。

第一次使用时软件会自动弹出设置窗口（如图2），选“Next”，设置录音属性，有WAV波形录音和DirectSound录音可供选择。如没有已知硬件问题，推荐选择后者。下一步是“Audio Device Selection（回放与录音设备选择）”，一般都选主声音驱动程序和主声音捕获程序，“Automatically Select Mic（自动选择麦克风）”建议勾上。

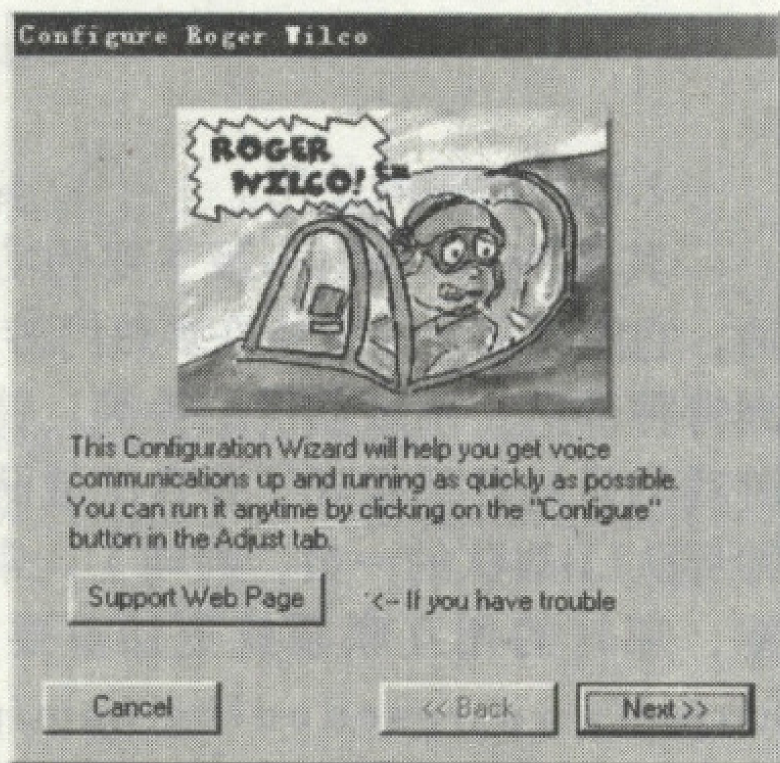


图 2

下面是麦克风音量设置（如图3）。

注意，这是非常关键的一步，设置不好会给与你通话的朋友带来很大痛苦。

先按下“Test Mic”，然后以正常音量说话，5秒后系统会重播刚才的录音，以声音清晰柔和、不刺耳、不失真为准。如不理想，适当拖动“Mic Input Level”游标调整电平高低。

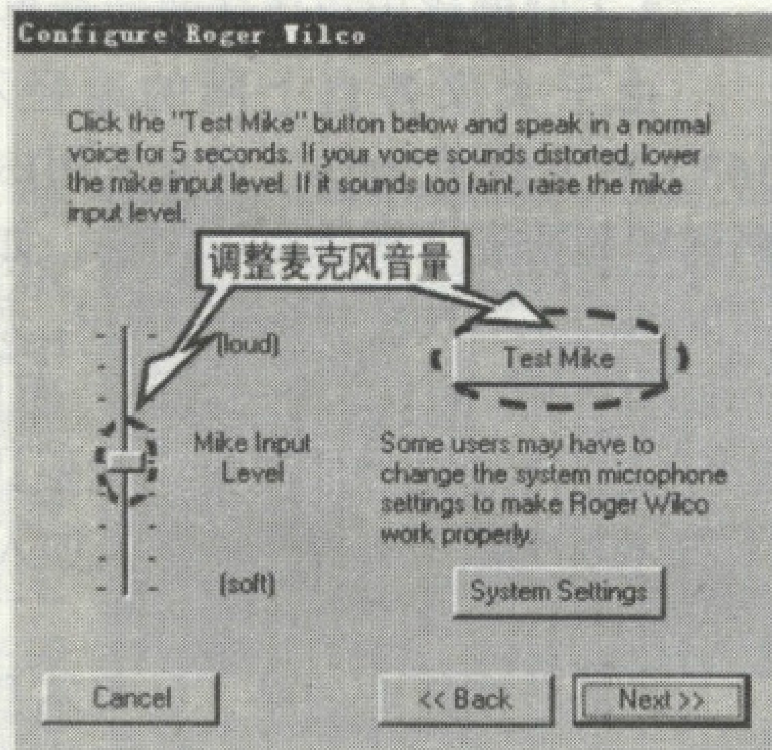


图 3

再下一步要选声卡是全双工还是半双工的。半双工声卡发送与接收声音不能同时进行，如果声卡不是特别老，一般都支持全双工。

下一步：选择按键发送模式使用的发送键。

接下来是“Internet connection speed（Internet连接速度）”，根据你的猫选择相应类型。如果是在游戏中使用，而你又没有ISDN做后盾的话，最好将其设成Slow，不然会影响游戏的连网速度。下面的“UDP Port”一定要用其默认值。

再往后是一些设置选项。“Use less CPU”——占用少量的CPU，选择后降低通话质量，但提高其它程序的运行速度；“Run Roger Wilco at High CPU Priority”——提高优先级，玩游戏时画面停顿的话，打勾把它选上情况会有所改善；“Callsign”——填上你的名字，以便在通话时让别人知道你是谁。

最后按“Finish”结束设置。

2.注册。

结束设置后，出现Roger Wilco的主面板（如图4）。选择“License”，点击“Enter License Key”，输入刚才从网上得到的注册码，按下“OK”就注册成功，可以正常使用了。

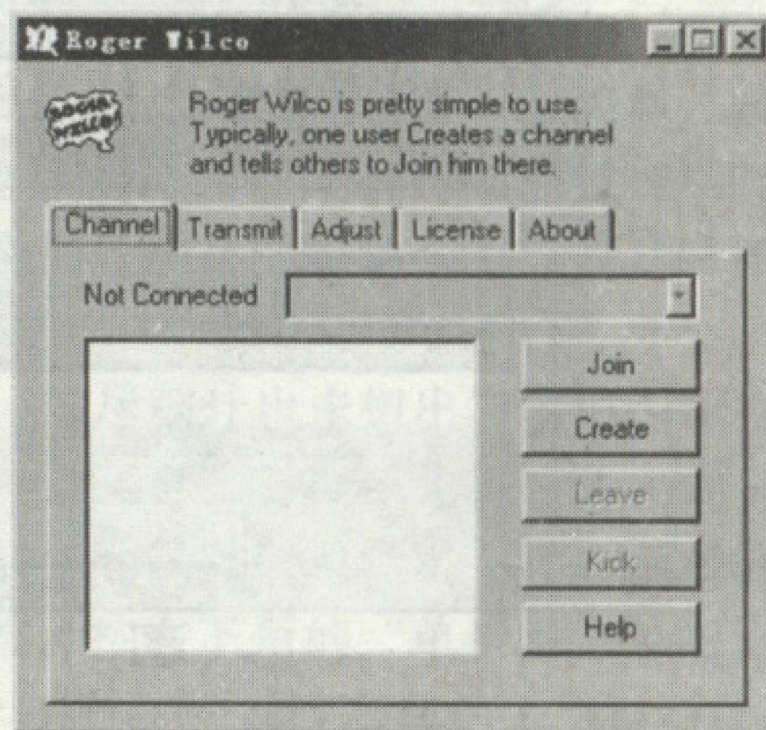


图 4

3.使用方法。

a.把你的机器设成Roger Wilco的服务器

在主面板的“Channel”栏下，选“Create”创建一个频道。如果你想保密，可填入Password，点“Create”（如图5）。然后将“Hosting on”后面的IP地址通过ICQ或聊天室等途径告诉你的朋友（如图6），他们就可以加入到频道中Chat了。

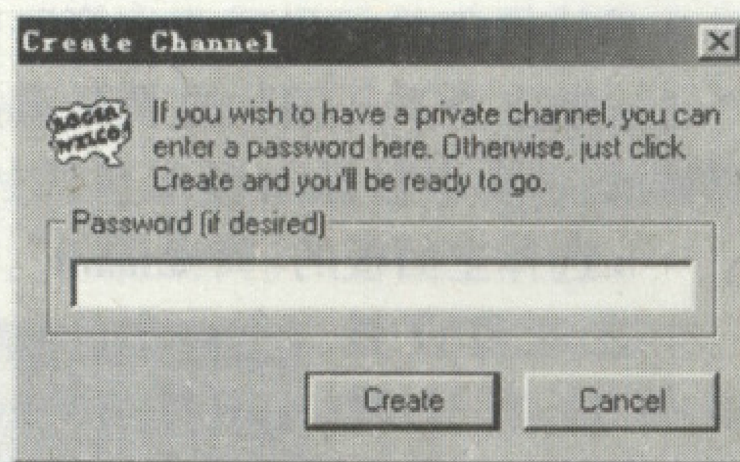


图 5

另外做主机有踢人的权利。如果遇到不友好的人在你的频道里放肆，可以按“Kick”将他踢出去。

b.加入别人的频道

选“Join”，在“IP Address Or Hostname of Channel Host”里输入所要进入的频道的IP地址。如果频道有

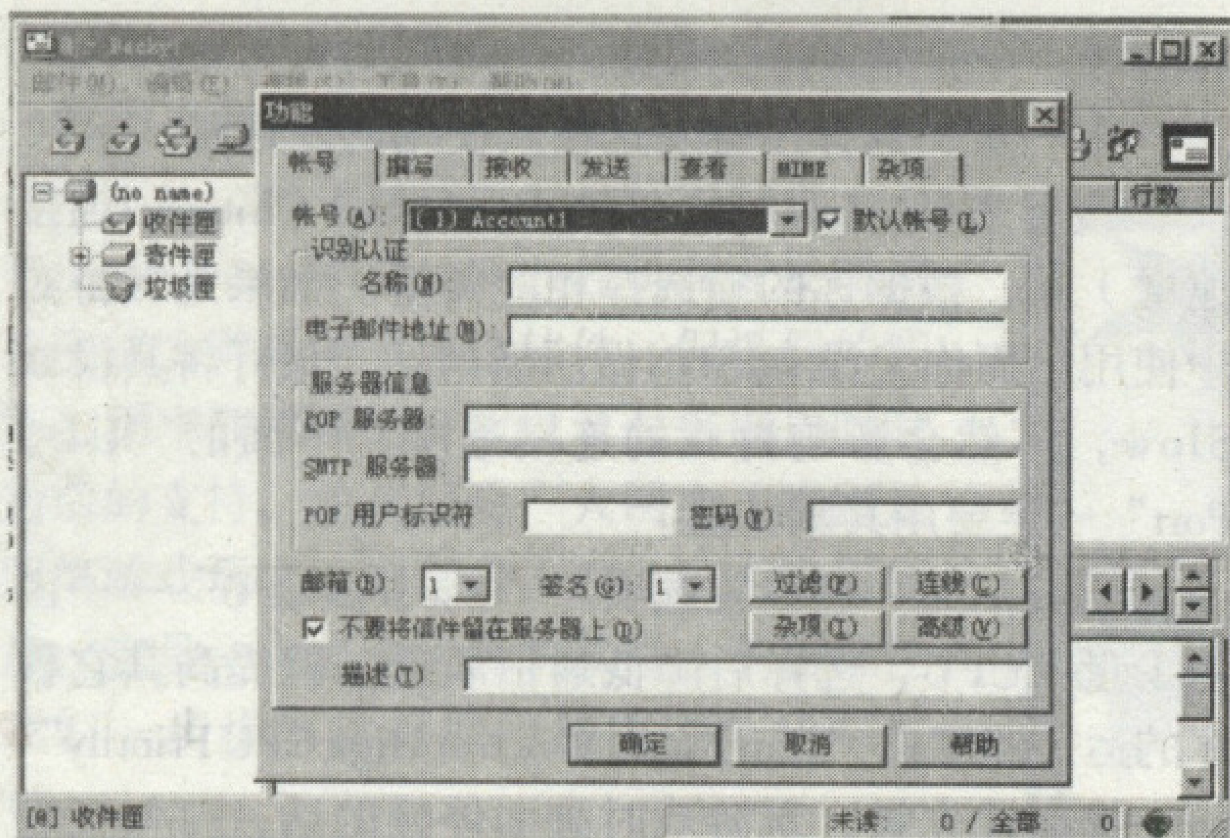


图 6

密码就在下面的“Password”里填写，最后按“Join”就可以了（如图7）。

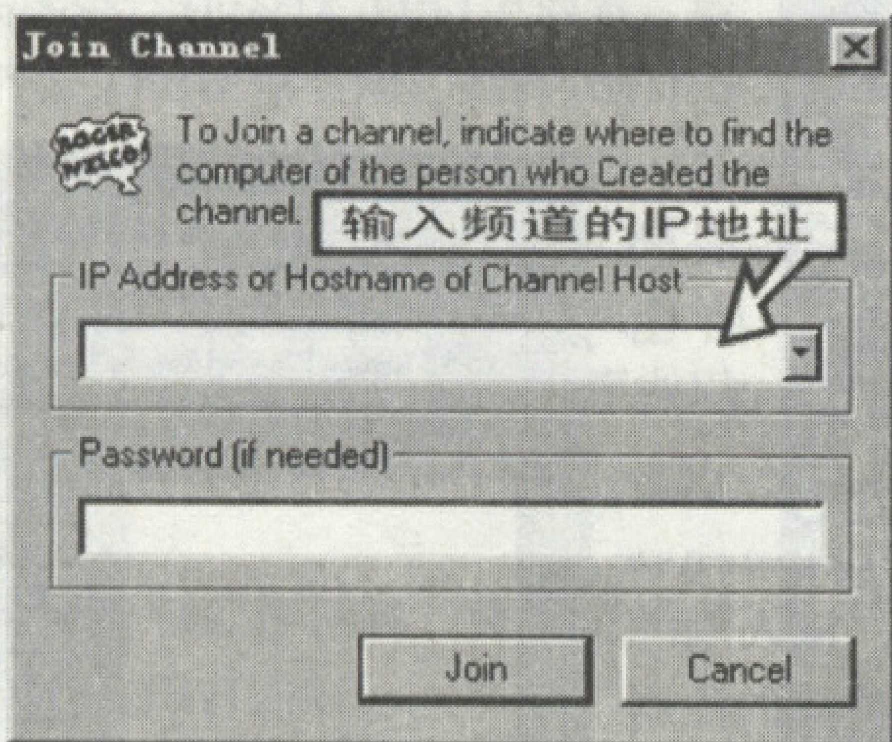


图 7

四、Roger Wilco的优化与提高

1.基本使用方法已经说明，下面我们对软件进行进一步的优化。

a.先选“Channel”的“Create”创建一个频道，以供调试。

b.选择主面板的“Transmit”栏（如图8），在这里设置声音的发送模式。共有两种——“Voice Activated（自动发送）”，强烈建议用这种模式，它自动监测麦克风的输入状态，一有语音就发送出去；“Press To Talk（按键发送）”，按住所设的键不放发送语音，松开则停止。

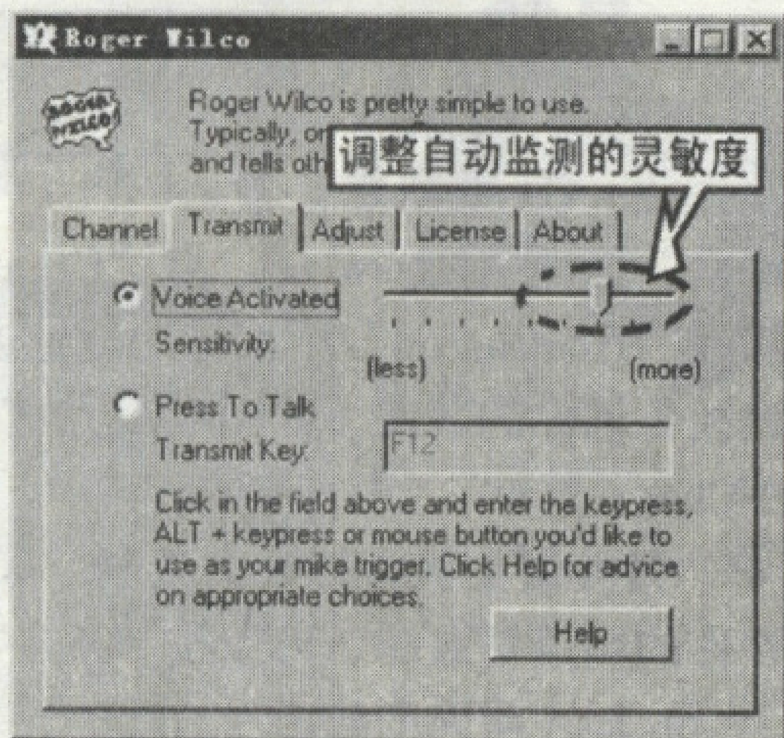


图 8

c.将自动发送的灵敏度设置成最佳状态。将灵敏度游标拉到“More”，按正常的语调对着麦克风说一句话，这时Roger的标题栏上应该闪出一行字：“transmit”。然后将表示灵敏度的游标向“less”的方向拨半格，再说话，如果还有“transmit”的字样就再向“less”的方向拨半格，如此往复直到没有那行字为止，此时将游标向“more”的方向移半格就是灵敏度的最佳设置了。这样将使通话时Roger Wilco对线路的占用率降到最低。

d.“adjust”栏。这里可以很方便地随时更改喇叭音量和麦克风输入的大小，而下面的“Play mic clicks”为是否启用滴嗒声，就是电视上常听到的警察用步话机对话后发出的那种声音，它能加强战争游戏中对话的步话机效果，很好玩吧？

2.在游戏中的使用。

其实Roger Wilco最主要的功能就是在游戏中通话，它能够很好地支持许多热门游戏，如Quake、三角洲特种部队、网络创世纪等等。特别是现在许多网上游戏的爱好者都组成了各自的战队（咱就是三角洲特种部队LD战队的一员，呵呵），常常与其他队进行比赛，那时的相互联系就更加重要了。大家可以先到http://www.resounding.com/products/demos/gamedemos.html试听一下开发商提供的一些对话录音，很Cool哦……

如果你想在游戏里使用它，只要先启动这个软件就行了。

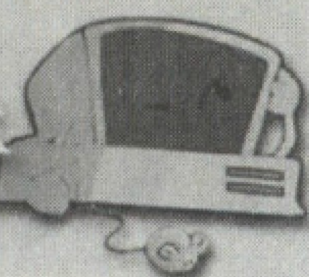
3.不同网络用户通话的注意事项。

由于大家各自上网的途径不同，如有人使用163，有人使用169A，还有人用ISDN，而这些用户上网的IP分配和权限都是不同的，如169A的权限很小，只能访问一些10、172开头的IP，所以他们就没法与以202为IP开头的163用户通话，而163用户哪里都可以去。故当出现这种情况时，就要让一个权限低的用户（如169A）做服务器，让别人加入。

4.最后要注意的是，如果不是专门的服务器，你每次拨号上网的IP都不相同。

Roger Wilco我就介绍到这里，各位读者如果有任何疑问请E-mail到w-xx@ynmail.com与我联系。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。



开心一刻

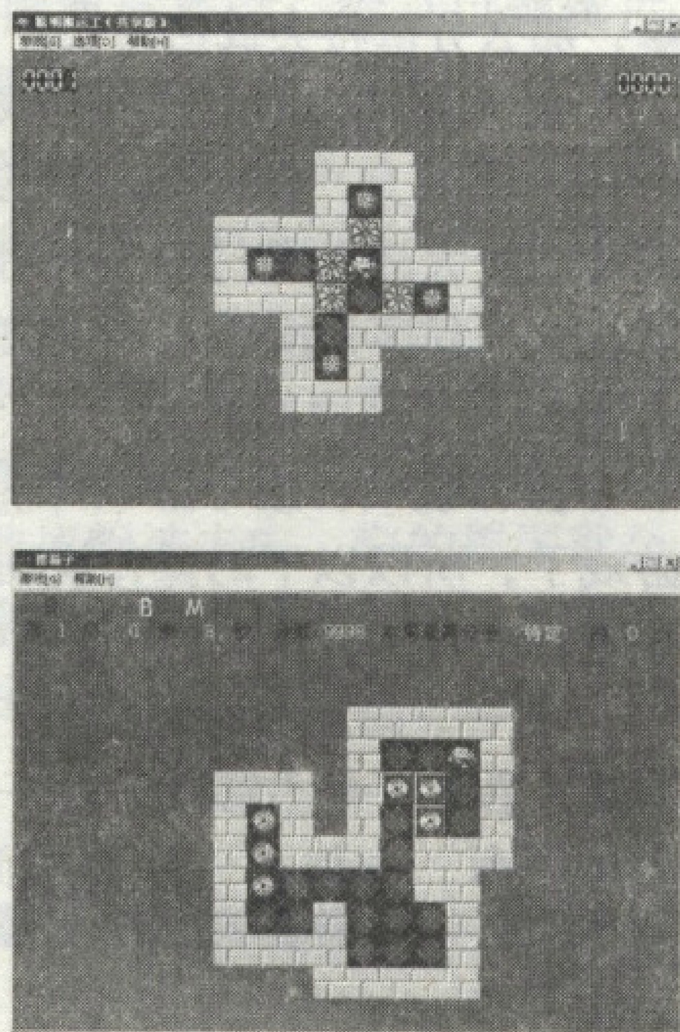
重庆 眼光

聪明搬运工&推箱子

名称：聪明搬运工
版本：V2.0
类型：游戏娱乐
大小：318kB
作者：赛文
主页：http://magicseven.csw.cnshare.net
下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/magicseven/boxman20.zip

名称：推箱子
版本：1.54
大小：272kB
作者：蒋祥刚
主页：http://jiangfei.126.com
下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/jiangfei/Cargador.zip

“吱嘎吱嘎吱嘎……”，正当眼光沉迷在神秘的网上世界中的时候，十几天前刚在网上定购的新显示器被一个穿着朴素的搬运工人推了进来（俺眼光现在也算对电子商务有所认识了。说白了，其实质就是少花钱多费时）。看到这一幕，我不禁联想起一个游戏软件——聪明搬运工。



聪明搬运工是七巧板工作室成立两周年的纪念作品，属解谜益智类游戏。漂亮的场景、动听的音乐、越到后来越难的关卡……看似无解实有解，着实是对脑力的一个极大挑战。正所谓自找难题，乐在其中。

操作说明

游戏的目标是将所有物品归位到标记处。使用键盘方向键控制人物的移动，一次只能移动一个物品。屏幕左右上方分别显示当前的关数和已走的步数，操作就这么简单，不用多说，赶紧上手吧。

快捷键用法——基本上每个菜单命令都设置了快捷键，如重玩原始关为CRTL+N等等，这下玩起来就更方便了。

撤消上步法——一不小心推过了头，没关系，按一下CRTL+U，马上恢复原样。此法只在推错物品时有效，并且只能反悔最近一次的推动，因此请及时撤消上步。

载入答案法——绞尽脑汁也未想出答案……现在好了，载入答案，轻松搞定。每过一关原始关卡或测试通过自编关卡都会自动保存过关答案文件，以后就可载入这些关的答案，按右下角的“单步跟踪”钮即可跟踪答案。

关卡编辑法——非常轻松地编辑自己的关卡，点取关卡编辑条上的物品元素，再点主画面即可。按“测试”钮进行测试，测试通过会保存答案；按“编辑”钮继续编辑，按“退出”钮提示是否保存关卡。如果测试通过后又重新编辑并保存了关卡，则关卡与答案会不配套，此时需重新测试通过以保存新的答案。其它关只能载入，不能编辑。

此版本系V2.0共享版本，共包含11关原始关卡。聪明搬运工V2.0在V1.0的基础上增加了很多实用功能，如快捷键、撤消上步、自编关卡、载入他人关卡、载入答案……从此自己也可轻松编出漂亮的关卡让别人想破脑袋了 8 ）你可从七巧板主页下载新关卡和答案，也可上传自己的得意之作。

聪明搬运工在注册前只能试玩不到10关，注册后将包含近200关原始关卡和更多漂亮场景。因为注册费用很低，眼光在这里希望大家注册这个游戏软件，支持国产共享软件事业。

如果觉得聪明搬运工的200关原始关卡不够你烦，那眼光还有一个类似的游戏推荐给你，那就是推

箱子。这款游戏的的规则和聪明搬运工基本相同，只是计分方法有点不同。初始分为9999分，每走1步扣1分，每过5秒扣1分；还有就是推箱子只有170关，而且界面也没有聪明搬运工的漂亮。不过总的来说，推箱子也算是很有意思的脑力游戏了，你有机会就试试吧。

圣剑英雄传——英雄救美

名称：圣剑英雄传——英雄救美
版本：1.0
大小：640kB
作者：wangjiang
主页：http://www.goldpoint.126.com
下载：http://www.nease.net/~qinj/99/starboat/zip/rpg.zip



时下IT业界最时髦的话题是什么？我想几乎所有的人都会异口同声地回答出Linux。不错，Linux给我们乃至下一代带来的不仅仅只是一个免费的操作系统，其中所蕴含的自由的理念是多么令人神往呀。

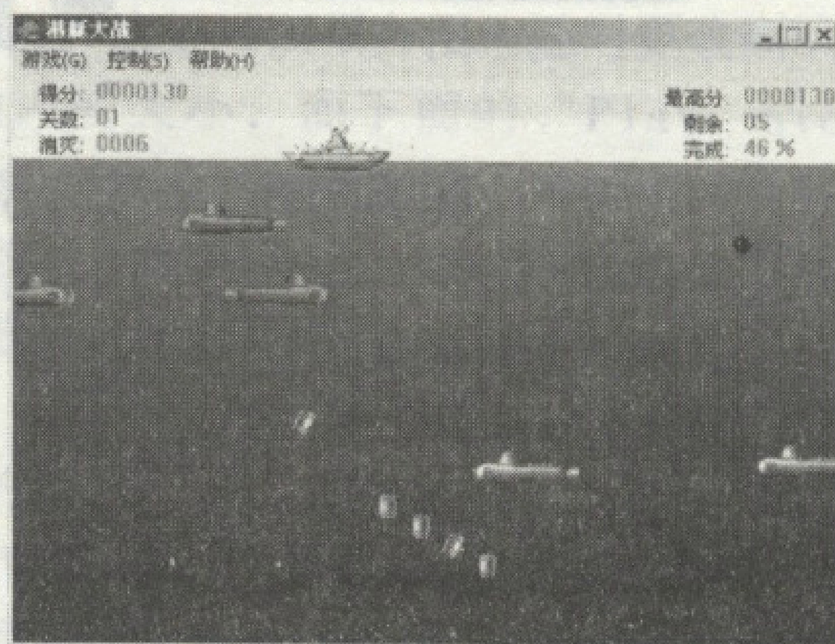
在国人继续追逐着Linus思想的同时，这种自由的理念被运用到了IT业的每个角落，《圣剑英雄传——英雄救美》就是其中一款提供源代码的微型中文RPG游戏。所以，如果你觉得游戏中的某个部分太……的话，就打开它的源代码随便改改吧，这可是合法的哟8）

故事的基本情节是“美丽的公主被大魔王抓走了，并限国王三天内交出王位，否则就要杀死公主；现在只有你小飞刀能救出公主，赶快行动吧……”

另外要说的是《圣剑英雄传——英雄救美》的作者非常欢迎大家对这个游戏进行修改（包括对话、图像、地图、声音、程序等等），也希望你能将改的成果寄给他们，放到网上与大家共享。同时，只要是优秀的创作，他们就会考虑将它收入正式版中。如果你对它有兴趣，也不妨为它提供一个好的剧本或者设计一小段的情节。如果采用了，就会在游戏中署上你的大名。呵呵，真是众人划桨开大船呀！

潜艇大战

名称：潜艇大战
版本：1.14
大小：156kB
作者：汪海涛
主页：http://wanght.yeah.net
下载：http://eddysu.topcool.net/ship.zip



早在红白机时代，眼光就对一个叫做《深海潜艇》的游戏痴迷过很久（现在已经记不很清楚那个游戏的名字了，好像就是这么叫的吧），虽说那个游戏的故事情节十分简单，但也许是因为其非凡的历史意义，所以至今还是令我难以忘怀。幸运的是，前两天在网上闲逛时，居然在www.cnshare.net上发现了那个古董级游戏在Windows下的新版本——潜艇大战。

潜艇大战一共有20关，每一关的场景基本上都是一样的。从第二关开始，就会有发射导弹的潜艇；到了第七关，将会增加袭击舰船的水母；第十关以后会有喷射火球的怪鱼。如果全部通过20关后，游戏将回到第一关的场景。炸毁一艘侦察潜艇加10分，炸毁鱼雷潜艇加20分，以此类推：导弹潜艇30分、加分潜艇40分、水母50分、喷火鱼100分。如果同时炸毁几艘潜艇，那么分值将会成倍增长。

如果你希望把自己的记录从一台计算机拷贝到另一台计算机上，或者担心你的记录被别人清除，可以用《潜艇大战》专门的工具将记录保存起来。但应注意：这个程序只能导入/导出潜艇大战的记录，不能导入/导出其它程序的记录。

操作说明：这个游戏可能要算是最原始的动作类游戏了，所以以下的操作说明大家一定要记住，否则会吃很多亏的。

上——向上移动，下——向下移动，左——向左移动，右——向右移动；Z——从船头投弹，X——从船尾投弹，空格——从船中间投弹；F2——开始游戏，F3——暂停游戏，F9——成绩单。

网络海战

名称：网络海战

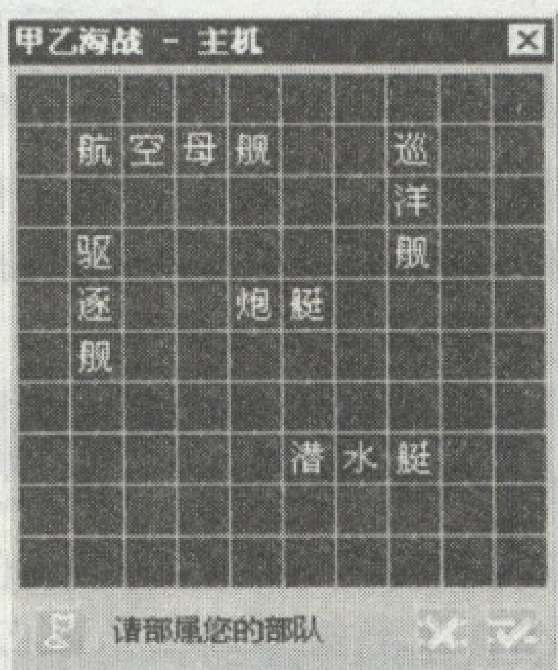
版本：未知

大小：300kB

作者：E-Port

主页：http://e-port.yeah.net

下载：ftp://ftp.cq.cnshare.net/pub/cnshare/tool_games/bship.zip



跟电脑玩游戏多了就会烦，这个道理想必大家都有深刻的体会。前两天眼光还在网吧里听见同仁抱怨电脑的IQ太低，没办法，谁叫咱们是最聪明的灵长类呢？总不会无缘无故地被那堆硅片难倒吧。鉴于以上原因，现在游戏的发展已经转向网络游戏方向。“网络海战”就是这样一款国产智力游戏。

操作说明：游戏的使用方法很简单。开始游戏后，你必须先选择主机或副机。选主机的，开始游戏后需要等待对方的加入；选副机的，开始游戏后就会直接寻找主机，寻找后游戏开始。如果不知道主机的IP可以利用ICQ这类程序查找对方的IP。

游戏开始后首先是部署你的战舰。按左键可以移动战舰位置，右键可以转动战舰。部署时战舰不可超出地图范围或互相重叠。部署完毕可以按确定开始游戏，如果对方还未部署完，则会等待直至两人都部署完毕后，先部署完的玩家开始第一轮进攻。

攻击篇——移动鼠标，确定攻击海域后，按左键攻击。如果击中敌舰，则海域变红，你可以继续进攻。如果海域变淡蓝，则是没有击中，就要由对方继续进攻。如果整条战舰被击沉，战舰名字会显示在你的地图上。如果对方的5条战舰都被击沉，那么你就胜利了。

你在进攻时会看到对方的部署图，但部署图中只会显示被击沉的战舰和海域的状况。对方进攻时，你会看到你的部署图，你的战舰被击中，它的周围就会变成红色。由于游戏原来的规则是你先部署，再进行对战，所以游戏过程中你无法移动战舰，只能看，不能动 8）

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。

中国共享软件

中国共享软件网站制作小组

www.cnshare.net

阿楠来到cnshare已经快一个月了，在这段时间里学到了很多东西，不过阿楠觉得最重要的一件事情就是协作。一个人的力量是有限的，但是许多人的力量团结起来却是无限的。由这一点我想到了中国的共享软件，如果我们现在的共享软件作者能够学会合作的话，那么若干年以后中国的共享软件事业一定也可以有一个质的飞跃。

时尚个性化手机音乐编辑器

版本：1.0Beta

大小：476kB

性质：免费

类型：另类软件

评价：★★★

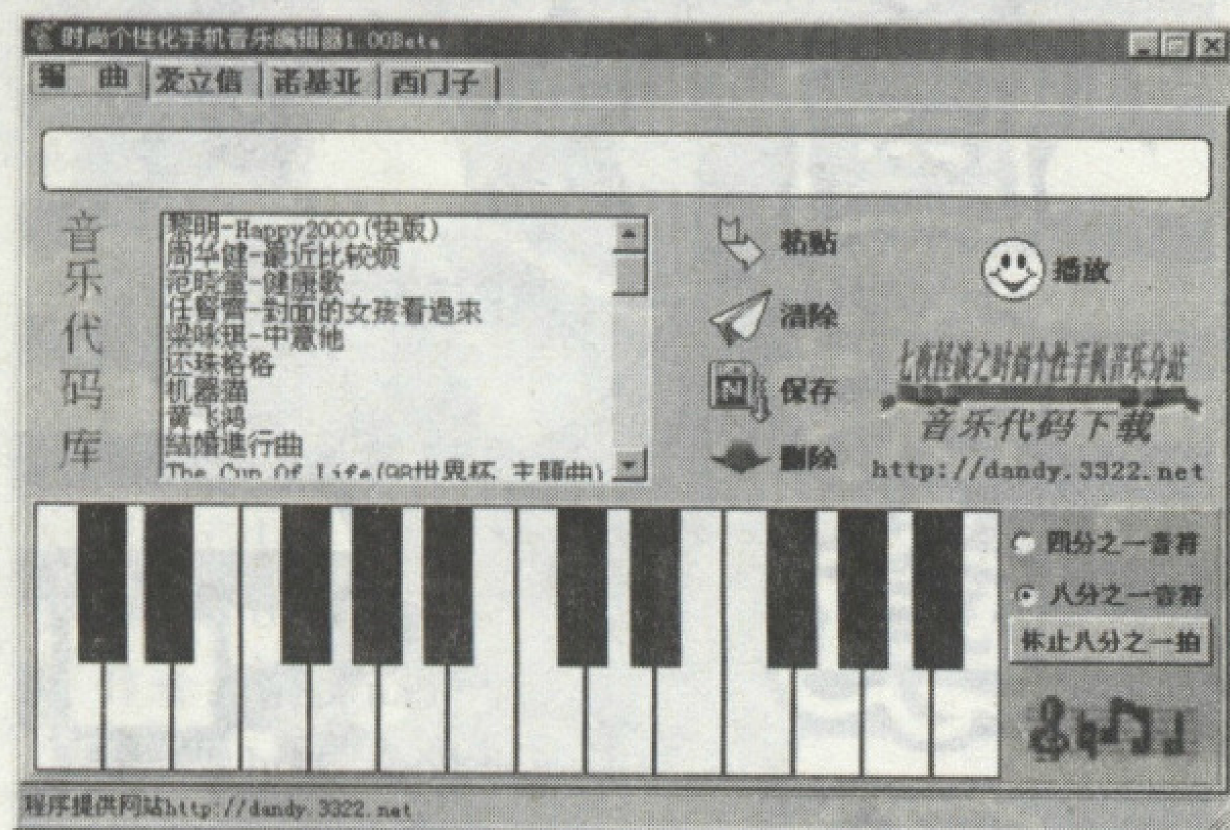
作者：张阳

主页：http://dandywesley.top263.net

下载：http://www.100ok.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=832&durl=/setup.exe

随着人民生活水平的提高，“手机”已不再是我们可望而不可及的奢侈品了。但手机有时却给我们带来了很多烦恼，比如说在公共场合，突然听见有手机的响声，几个人同时拿出自己的手机看，有时这也是

一件非常尴尬的事情。还有如果每个人的手机音乐都是一个样子，那就丝毫没有个性可言了。虽然现在的很多手机都提供了自己的一些音乐，可是那必定为数还是太少，而且一样的手机振铃音乐用的人多了，还



是会出现很多不方便的情况。

如果能有一个软件可以自己编写手机的振铃音乐，那是多么酷的一件事情呀。好，“时尚个性化手机音乐编辑器”就是这样一款专门用来编写手机振铃音乐的软件，不过现在支持这种振铃音乐人工改写的手机只有“爱立信”、“诺基亚”和“西门子”三个品牌的部分机型。

本软件的最大的特点是，作者不但在软件中提供了大量的音乐库，而且还有很多的音乐码可以到作者的主页上去下载。最主要的是该软件提供了使用者可以自行编写音乐文件的功能，这样就再也不用害怕和别人的音乐相同了。

由于是beta版本的，所以只提供了“爱立信”的按键方法（看来使用“诺基亚”和“西门子”手机的朋友们就只有等着“时尚个性化手机音乐编辑器”正式版的出现了），不过据说正式版也快要推出了。而且正式版推出时还会增加一些新功能，比如说提供按键演示功能，即左边手机按键会根据输入音乐的不同提示按键位置等，大家就拭目以待吧。

非非聊天室

版本：1.2

大小：461kB

性质：共享

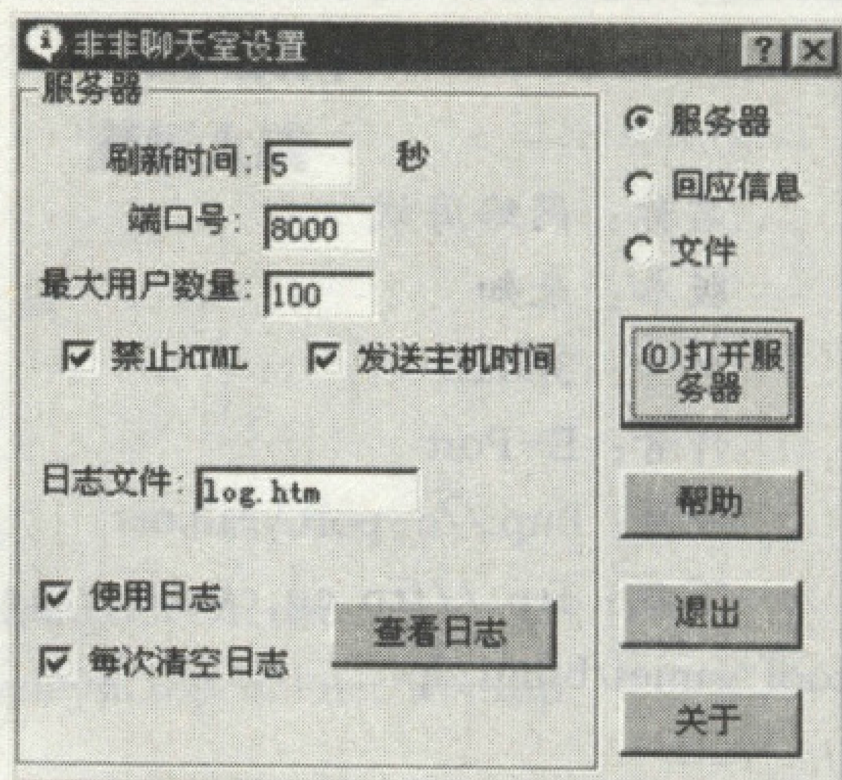
类型：服务器软件

评价：★★★★

作者：王海程

主页：http://whc.yeah.net

下载：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_chat/fifichat.exe



在网上冲浪的时间长了，我想各位“虫子”们在聊天室里度过的光阴都不会短吧？可是大家有没有想过自己建一个聊天室呢？答案一定是肯定的！今天我要给大家介绍的就是可以把你自己的机器建成真正的CHAT服务器的软件。呵呵，说了这么长时间倒忘了介绍这个软件的名字了，它就是——非非聊天室。

非非聊天室是一款基于Win9X平台的小型聊天室服务器。有了它，你可以快速安全地与Internet上的朋友们聊天，再也不用担心有外人打搅。如果你拥有一个真正的服务器，也可以用它来丰富自己的主页。

本软件主要有以下几个特点：

1.快速HTML聊天室，无需任何其它客户端软件支持，只需在IE里输入服务器地址即可；

2.两种常用的动作方式供用户选择，并可随意扩充；

3.理论上可同时支持上百人同时聊天，当然这取决于你的电脑配置和网络状况；

4.可选择的允许/禁止HTML；

5.基于IP地址和用户密码的用户识别方式；

6.定时刷新清除已断线的用户；

7.直接通过WinSOCK发送/接收数据，减少资源占用，增加安全性；

8.友好的操作界面，容易操作；

9.可随时屏蔽捣乱用户的IP，也可用封闭模式排除一切未经允许的用户登录；

10.自动记录日志文件；

11.可编辑的聊天界面，这样就可以建造自己个性化的聊天室了。

用这个软件建起自己的聊天室，约几个朋友来自己的机器神聊，那该是多么惬意呀！

UPLOADER

版本：v2.0b11

大小：349kB

性质：免费

类型：上传下载

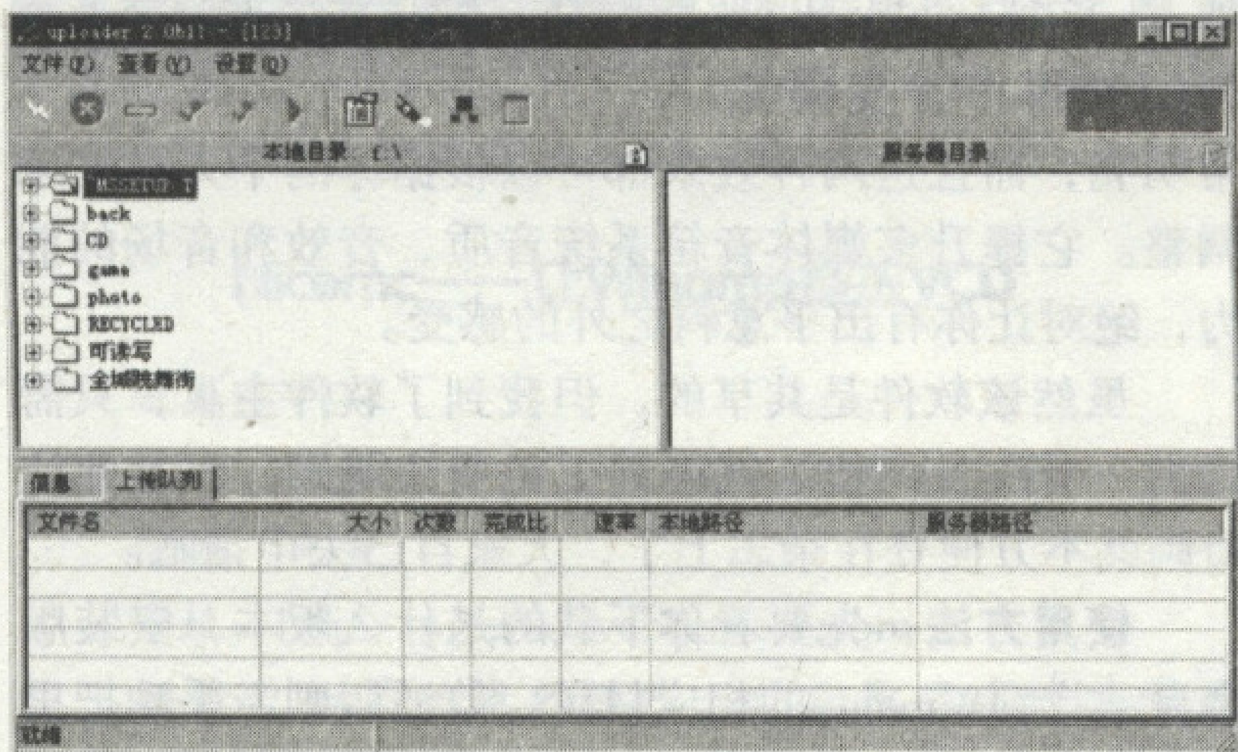
评价：★★★★

作者：李迎辉

主页：http://smallroom.126.com

下载：http://61.128.193.60/coco/cnshare/ds.asp?softid=260&durl=/uploader2b11.zip

在国产共享软件中，上传下载软件可以说一直是我们的弱项，虽然下载软件中有“NetAnts”、“JetCar”，但看看我们的上传软件就会发现，除了



“UPDATE NOW！”、“WEBGHOST”以外就再没什么比较象样的软件了。现在出现了UPLOADER，不知它能否弥补中国共享软件中上传软件不足的缺陷。现在当然还不行，但我相信如果软件的作者能再努力一下的话，一定可以做得更好。

现在让我们看看这个阿楠认为还不错的上传软件有什么特点：

★ 找出与上次上传不同的文件进行上传；

★ 管理多个站点；

★ 可对单个文件进行上传/不上传控制；

★ 可以对本地文件进行过滤选择；

★ 可以对上传过程进行参数控制；

★ 支持断点上传；

★ 支持本地站点目录镜像功能；

★ 上传完毕后自动断线功能；

★ 单个文件、目录过滤功能；

虽然这个软件在功能上没有什么大的突破，在界面上也不是特别美观，但就像我上面所说的，软件是作者开发出来的，只要作者再努力一些，软件一定可以编得更好。

IE换肤手术

版本：1.0

大小：228kB

性质：免费软件

类型：小小工具

评价：★★★

作者：魏拾俊

主页：http://easypaper.csw.cnshare.net/

下载：http://61.128.193.60/coco/cnshare/ds.asp?softid=870&durl=/skin.zip

今天关于浏览器的软件好像越来越受到广大用户的喜爱了，比如网易的EaseBar、新浪网的新闻点点通等等。而国内最大的证券网站——证券之星也更加深化了这个概念，推出了证券之星伴侣，它是一个免费的、个性化的浏览器工具条，功能包括行情宝：键入股票代码，快速查询股票行情；广播栏：即时滚动，显示个股行情及资讯；警报器：股票涨跌动态报警；个性服务：证券之星网站个性化服务，直接进入证券之星网站的各个栏目。这些软件的成功都来自于他们已经是“浏览时代的软件”了，看到这些阿楠才决定把这个软件推荐给大家。

IE换肤软件其实用起来非常简单，但却能给我们带来很多乐趣。每次一开机上网看到的就是微软的IE，但是光秃秃的IE栏我们已经看得有些厌烦了，所



以就可以用这个IE换肤软件来更改IE的“皮肤”。我们可以用Photoshop做出自己喜欢的图片来装饰浏览器，但在制作图片时阿楠要给大家几句嘱咐：1.无论你用什么图形软件，图都必须是BMP格式的；2.在作图时，最好用800×100的分辨率，这样做出的图形才可以达到在IE里最佳的效果。

浏览时代的软件到底该何去何从，希望大家能和阿楠一起探讨。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。



经常在这里给大家介绍软件，一般来说你可以在大众软件配套CD内找到它们，但要想更快得到的话，只有到网上下载啦。这里列出来的网址都是软件作者的主页，它们多数是国外的，而大家下载时并不一定非要到它们的主页去下载，可以尽量先在国内的软件站点找找，以节省下载时间。找不到的，再到我的网页看看——http://www.superr.net。

本期软件都是有关音乐的，这纯属我的个人喜好，难为大家跟着一起看了，希望你我的兴趣相同吧。

WOW！更好的音乐

版本：1.0e
大小：430kB
性质：共享
网址：http://www.wowthing.com
评价：简易提升音乐素质的方案。

一般买电脑的人都不舍得在音箱和声卡上花钱，声卡就用主板上集成的，音箱至多就是百来块的，出来的效果当然一般。但加上了WOW后，保证让你的音频系统提升一个等级，而且还是完全免费的。

SRS公司推出一个WOW Thing的电脑升级部件，很受欢迎，为此又把它改成了软件，就是大家现在看到的Winamp插件：WOW。它让你感觉到是真正的音响，对低档的声卡、音箱尤其有效，改善相当明显。

WOW的效果在于加阔音场、提升低音，使得声音变得非常明亮，而且这两种效果都可以根据你的个人喜好来调整。它提升多媒体音箱系统音质、音效和音场的能力，绝对让你有出乎意料之外的感受。

虽然该软件是共享的，但我到了软件主页，只需提供一个E-mail地址就得到了免费注册码，不过此注册码就不方便登在杂志上了，大家自己去申请吧。

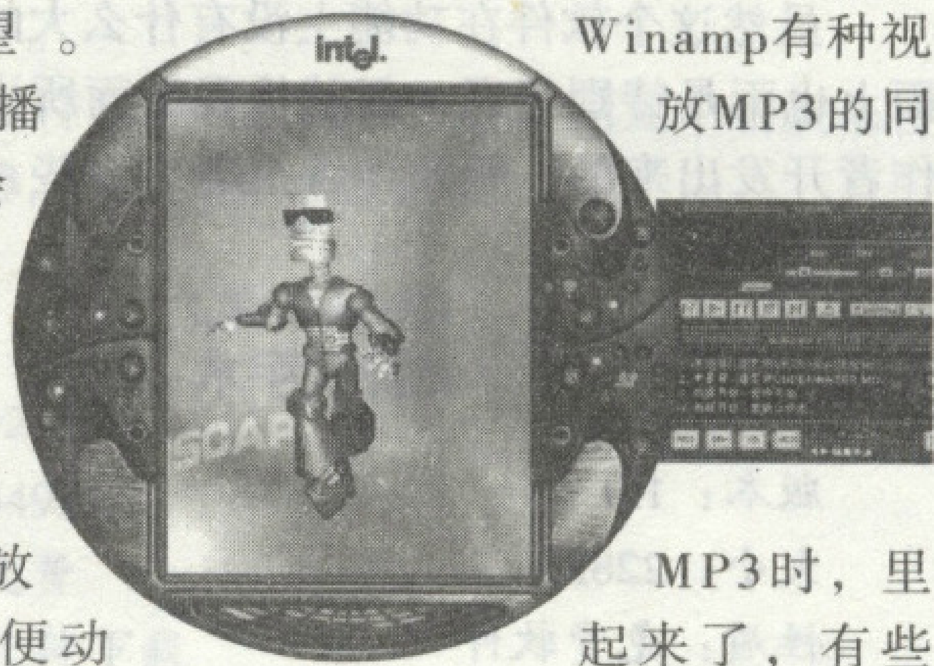
使用方法：先要看你下载的是什么版本，安装版会自动找到Winamp的相应目录，普通版则需手动把里面的内容解压在Winamp\Plugins目录下。按下Ctrl+P进入Winamp的选项窗口，找到DSP/Effect（声波处理/特效），选择SRS WOW！就行了。

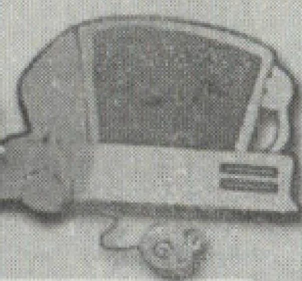
WOW的界面分左右两边按钮，左边是带重低音的音箱、普通音箱、耳机，右边为开关、恢复默认设置和帮助，必须把开关钮点亮才是有效的。

MPEG Dancer为Winamp伴舞

版本：1.21
大小：4.7MB
性质：免费
网址：http://www.superscape.com
评价：动作重复了一些，但在没事时看看还是不错的。

MP3好听可就是缺少了影像，有没有办法把VCD的影像和MP3结合起来呢？呵呵，好像是不太可能实现的愿望。Winamp有种视觉插件，在播放MP3的同时，图像会跟随音乐起舞，MPEG Dancer就是这样的视觉插件。播放MP3时，里面的机器人便动起来了，有些





动作还真和歌星一样。通常这些插件都有个通病——动作经常重复，看的时间长了难免令人生厌，MPEG Dancer也无法避免这个问题，但它提供了3套动作和3个机器人让我们更换，总算还有点出息。

使用方法：安装程序会自动找到Winamp的相应目录，按下Ctrl+P进入Winamp的选项窗口，找到DSP/Effect（声波处理/特效），选择Superscape plugin，就可看到MPEG Dancer的界面。它的操作也分左右两边，左边上面是人物动作切换，共有三套动作，我一般选择第三套；左下是人物切换，变变机器人的样子；右上是背景切换，同样有三种；右下为视点切换，共有6种可选，但我还是喜欢默认的第一种。

Nicemc——让Winamp播放VCD

版本：V1.4

大小：158kB

性质：免费

网址：http://nicemc.webhostme.com

评价：如果功能更强些，便能取代不少播放器了。

现在，Winamp真的快成为万能的播放器啦，这完全得益于它伟大的插件功能。只要你加上Nicemc，它就再也不是只能播放MP3的软件了。

Nicemc可以扩展Winamp的功能，让Winamp也能播放VCD，真是太神奇了。除了DVD不能播放外，这个插件支持的格式有AVI、DAT、ASF、WMV、MPEG、MOV、QT等。当你播放一个影像文件时，会自动弹出新的窗口，一般的操作还是在Winamp的面板上完成，比如音量大小、前进、后退、下一个等等。

注意：Nicemc是调用Windows MediaPlayer来播放影像的，请安装最新版的DirectX及MediaPlayer才能使用它。

使用方法：安装程序会自动找到Winamp的相应目录，这个插件不需要进行额外的设置，你现在就能打开影像了。以后用鼠标右键点击影像，会出现设置菜单。在这里可以调节影像播放的窗口大小、画面远近、播放速度及分辨率大小等。

Winamp的屏幕保护

版本：V1.0

大小：175kB

性质：免费

网址：http://www.mindbeat.com

评价：功能很弱，或许对Winamp热爱者有用。

多数的屏幕保护软件都以画面漂亮为主，而Winamp Screensaver恰恰相反，它甚至连稍好的画面都没有，整个屏幕就是黑黑一片，但为什么还用它呢？

Winamp Screensaver利用Winamp播放歌曲来当成屏幕保护，它不是Winamp的插件，而是一个普通的屏幕保护软件。当它生效时，将启动Winamp播放你预先设定的歌曲，因此如果你希望休息时听听音乐，它倒是一个很好的选择。

注意：Winamp必须正确安装，否则会因为找不到Winamp而无法工作。软件作者推荐你同时使用一个屏幕效果增强插件，它会让枯燥的屏幕保护增强观赏性。

使用方法：把压缩包里的Winamp screensaver.scr文件解压在\Windows\system目录下，然后选择控制面板的"显示"，切换到"屏幕保护"选择它，按下右边的"设置"按钮，点击上面那个打开文件的图标，选择你最喜欢的MP3或已经定义好的播放列表。完成后，回到"显示"界面，按下"预览"，看看是否符合你的要求？

Winamp中文插件

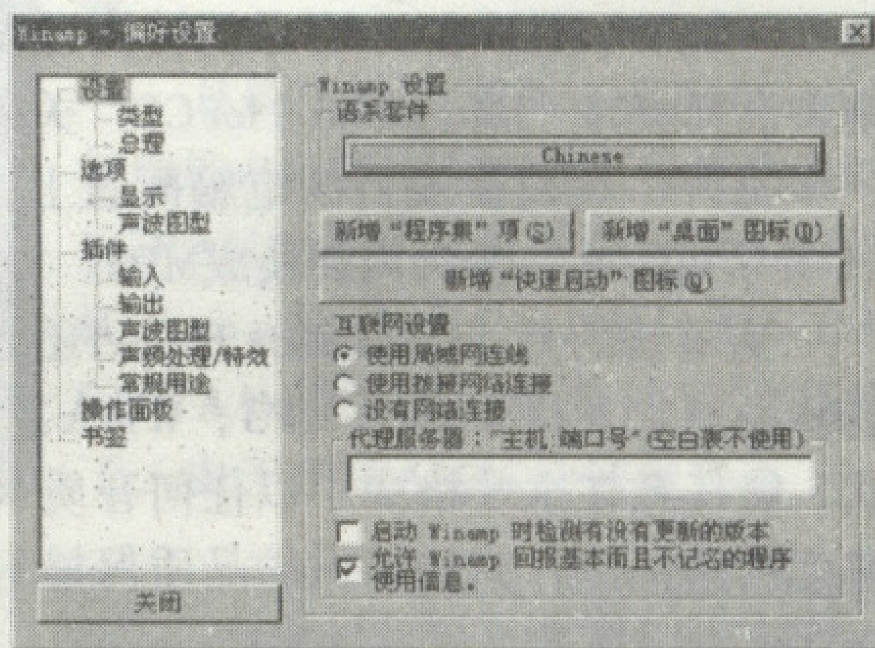
版本：V1.0

大小：73kB

性质：免费

网址：http://come.to/wafc或www.winamp.com

评价：让Winamp使用中文界面。



经常在网上看到汉化补丁，它们都是国内的朋友们把原来的英文程序修改为中文，如果是未经原作者许可，这种做法多少有点不合法。一些知名软件都有多语言的功能，作者公开接口，让别人为软件来做语言补丁。

Winamp终于也有了官方认可的中文语言包了，加上它后，所有菜单都是中文了，可惜是由台湾人做的，有些地方与大陆用户的习惯称呼不一样，比如"偏好设置"等。

使用方法：由于是繁体中文界面，所以会有乱码出现，不必管它，选择正确的Winamp路径后按“下一步”，进入Winamp后按下Ctrl+P进入设置窗口，点击最上面的“Setup”，右边有个“English (default)”，点击它后出现文件打开窗口，来到Winamp目录有个Chinese.lng文件，选择它后有个警告提示，仍然不必管它。关闭设置窗口并退出Winamp，下次运行Winamp就是中文界面啦。

声音的变换：Streambox Ripper

版本：2.009

大小：1.6MB

性质：共享

网址：http://www.streambox.com

评价：好用的音乐格式转换工具，只是试用期有限。

MP3听得多了，自己也来做几首试试。以前的软件先要把CD音轨读取出来并以WAV格式保存，然后再来转换，经过几道工序后，速度能快得起来吗？



Streambox Ripper在将CD音乐制作为MP3时速度非常快，它不需要预先拷贝CD音轨，而是直接读取CD音轨并生成MP3，如果你不怕在CD音乐的转换过程中出现噪音，请将设置中的“Jilter Control for CD”关闭，速度还能进一步提升。在现在流行的电脑配置上，一首3分钟的CD音乐可以在一分钟内转换成MP3。

更可怕的是，Streambox Ripper还能做到音乐格式的转换。它支持WAV、MP3、WMA甚至还有RA等格式，能任意在这些格式中以任何音质水平进行转换，速度仍然快捷，而且音乐的品质保持不变，当然它也允许你对声道及采样率做转换。

使用方法：安装后第一次使用点击“TRY（使用）”，接着输入你的名字及E-mail地址，把下面的“Send News from StreamBox.com to my E-mail”取消了，按下“Skip”跳过这个窗口。

在界面右下，有2个选择。按下“Load”后，可以装入.wav、.ra、.rm以及.mp3格式的文件进行转换；按下“CD”后，进入歌曲选单，选择要录制的歌曲及文件格式；“Output Quality”品质选择在自定义的44.1kHz、128kBps和Stereo，再挑选存放歌曲的目录，即可按下“Start”开始录制。

音乐之舞：Dancer DNA

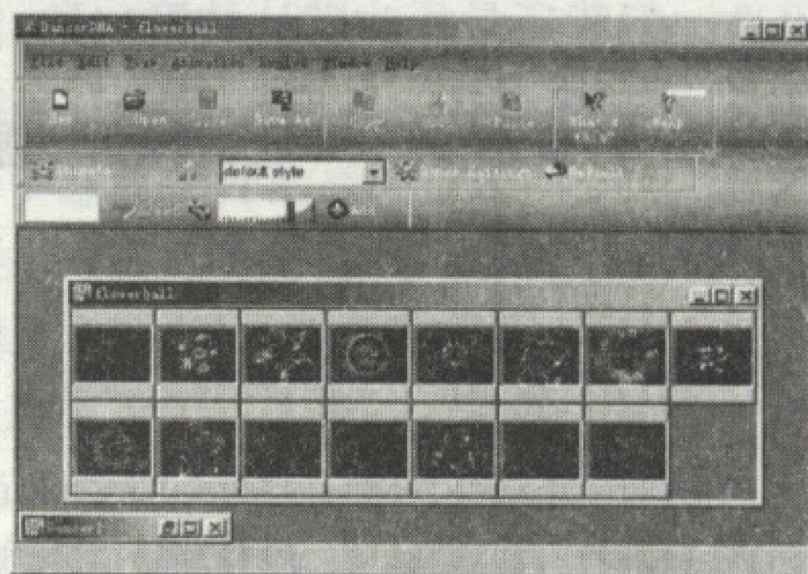
版本：V1.2

大小：2.7MB

性质：试用

网址：http://www.dancerdna.com

评价：是我见过的最好的即时音乐动画。



在我看过的MP3视觉插件中，没有一个比得上Dancer DNA。我想，这一切均得益于它那些可以任意组合的图形，而不像上面的机器人插件，非得用人的姿势跳，决不可能做到手脚乱飞。Dancer DNA是一些几何图形，它愿意怎么做都行。

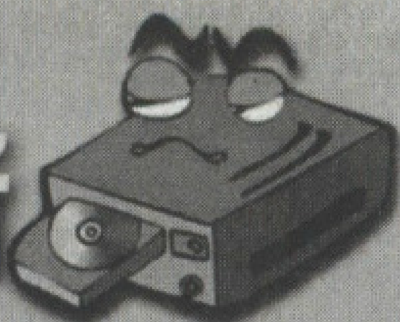
Dancer DNA也是个随着音乐起舞的软件，但它并不是Winamp的插件，它主要支持CD音乐和MP3。当有音乐时，那些图形千奇百怪。据作者说：它是世界上唯一分析CD音乐频谱并以即时3D动画表现出来的软件。

软件内共有Flowerball、Monster、Psybat三个图案，一旦变化起来，连我也叫不出这些图案到底是什么，在作者的主页上还有新的图案可供下载。

使用方法：按下“Run Demo”（除非你有注册码），软件自动打开默认的图形，如果没有打开，请自行用“File”的“Open”装入一个。然后点击Animate图标，让这个图形动起来。不过，你很快会看到一个有“Wait”按钮的窗口，因为软件正在分析这些图形，你最好有个心理准备，分析时间较长。此时窗口上面有“CD Player”和“MP3 Player”，点击它们其中的一个启动相应软件，以后动画的音乐就来源于它们。

建议你把Windows的CD音量和WAVE音量开大些，等分析完毕，播放一首你喜欢的歌曲，再按下“GO”，就进入五光十色的图案中吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。



芯片组完全对比

XINGPIANZUWANQUANDUIBI

一、Intel有难，群雄并起

当Intel在开发支持RDRAM的i820和i840芯片组上焦头烂额之际，其他芯片组制造厂商看到了可乘之机，于是纷纷乘机推出i820和i840芯片组的低价替代品。这其中受益最大的是威盛（VIA），它乘i820芯片组有难之际推出的VIA Apollo 133A系列芯片组成了支持Intel铜矿方面i820唯一的替代品。Intel眼看其他芯片组厂商乘虚而入，哪甘心坐以待毙，于是加班加点，终于在Comdex99'秋季展上再次发布改良的i820芯片组，算是稍许挽回点面子。尽管如此Intel还是处于进退两难的窘境，由于配合i820的RDRAM价格一直居高不下，导致业界众家PC制造厂商怨声载道，一些厂商，如COMPAQ甚至转投VIA的怀抱，以价廉物美的VIA Apollo Pro 133A芯片组推出一系列采用Intel铜矿CPU的99年圣诞机种，这种肥水流入外人田的局面是Intel极不愿意看到的。于是Intel对i820进行了修修补补，给主板制造商提供了附加的“MTH”（Memory Translator Hub，内存转换模组）。MTH唯一的功能就是支持目前普遍使用、价廉物美的PC100 SDRAM。然而这一来，系统的整体性能就有了问题，原本i820芯片组在搭配昂贵的RDRAM内存时系统的整体表现就没有比440BX芯片组搭配PC100 SDRAM高出多少，Intel再准备把普通PC100 SDRAM“嫁接”于i820，嘿嘿，可想而知会有什么结果了。正因为如此，如今内存制造业的老大美商Micron也趟进了这趟“浑水”，推出了代号为“武士DDR”的芯片组，以求在Intel困难重重之际，配合Micron自己最新的DDR SDRAM/DDR SGRAM内存，在个人电脑市场火上一把。

二、武士DDR芯片组及其他

实际上，Micron多年来一直从事内存的开发生产以及自有品牌“Micron”个人电脑的制造销售，成绩相当不错。目前，Micron已经在自己的高端个人电脑工作站上采用这种芯片组，速度可谓十分迅速。“武士DDR”支持最新的DDR SDRAM、AGP4×、133MHz前端总线速度、66MHz 64位PCI总线（在这点上倒是和Intel最新的i840芯片组不谋而合）等等。这其中，最“酷”的一点就是支持千禧年RDRAM的杀手——DDR SDRAM/DDR SGRAM。2000年似乎注定要成为DDR SDRAM/SGRAM流行的一年，3D显示卡制造业界的“Intel”——nVIDIA率先采用DDR SDRAM用于其高端GeForce256芯片的显示卡上，如今Micron又推出了支持DDR SDRAM/DDR SGRAM的PC芯片组，可谓推波助澜。DDR可不是什么“电脑跳舞毯—Dance Dance Revolution/Die Die Revolution”，而是“Double Data Rate—双倍数据传输率”。就是望文生义，大伙也明白，DDR SDRAM/DDR SGRAM与传统的SDRAM相比拥有双倍的数据传输带宽，可以提供双倍的数据传输效率。普通的SDRAM在一个时钟周期里只能在正相波峰里进行数据传输，然而DDR SDRAM/DDR SGRAM一个时钟周期里在正相波和负相波里都可以进行数据传输，其速度自然是普通SDRAM/SGRAM数据传输速度的两倍。

下面有一张图表达各种芯片组所相对应的前端总线速度和内存带宽。

从图中可以看出，只有Intel计划中的i840芯片组配合上价格昂贵的RDRAM才能在系统内存带宽上超过Micron的“武士DDR”和DDR SDRAM的组合。但是前面已经说了，由于RDRAM的价格居高不下，

Chipset	i440BX	VIA Apollo Pro 133 Plus	i820 RDRAM	i840 RDRAM	Samurai DDR PC200	Samurai DDR PC266
FSB MHz	100MHz	133MHz	133MHz	133MHz	100MHz	133MHz
Bandwidth	800MB/s	1064MB/s	1.6GB/s	3.2GB/s	1.6GB/s	2.1GB/s

docool文坊/PII毛毛

所以大伙可能还是无福消受。

三、各家芯片组性能对比大测试

今次为了测试各家芯片组的效能究竟如何，我特地找了几块板子，它们所用的芯片组涵盖了市面上已经流通的VIA（威盛）Apollo Pro 133（693X北桥）芯片组、Apollo Pro 133A（694X北桥）芯片组和Intel i820芯片组，以及两家工程样品。一家就是前面提到的Micron“武士DDR”芯片组，另外一家则是Intel即将发布的高端芯片组——i840。当然，最后还是少不了大家的“老情人”Intel 440BX芯片组，这次俺强迫它跑133MHz FSB，也算是“滥竽充数”了，不过很具有代表性喔，因为包括我本人在内，不少硬件发烧友都在用133外频的440BX板子跑铜矿处理器。

好了，废话少说，下面就开始这次火爆测试。

1、测试平台

VIA威盛Apollo Pro 133（693X北桥）芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿500E（5×100）、600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：华硕P3V
内存：Micron PC133 7.5ns 128MB SDRAM
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

VIA（威盛）Apollo Pro 133A（694X北桥）芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿500E（5×100）、600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：华硕P3V4X
内存：Micron PC133 7.5ns 128MB SDRAM
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

Intel i820芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿500E（5×100）、600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：华硕P3C2000
内存：SEC PC800 RDRAM 128MB、Micron PC100 8ns 128MB SDRAM
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

Intel i840芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：Intel OR840工程样板
内存：SEC PC800 RDRAM 128MB
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

Intel 440BX芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿500E（5×100）、600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：华硕P3B-F
内存：Micron PC133 7.5ns 128MB SDRAM
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

Micron“武士DDR”芯片组：

CPU：Intel Coppermine铜矿600EB（4.5×133）处理器、Slot1→FC-PGA转接卡
主板：Micron“武士DDR”工程样板
内存：Micron PC266 DDR SDRAM
显示卡：创新GeForce256 Pro/3.68雷管驱动
声卡：创新SB Live/Live Ware 3.0驱动
硬盘：IBM DJNA 372200

2、测试环境

在Quake Ⅲ Arena测试中关闭了显示卡的“垂直同步刷新功能”，以求最大测试帧数。

所有的测试软件均为完全正式版。

游戏测试的图像质量均选择了“缺省”和“最快”这两个选项。

所有测试过程中声音的选项均为“最差”并且屏蔽了对EAX的硬件支持，以求最大测试结果。

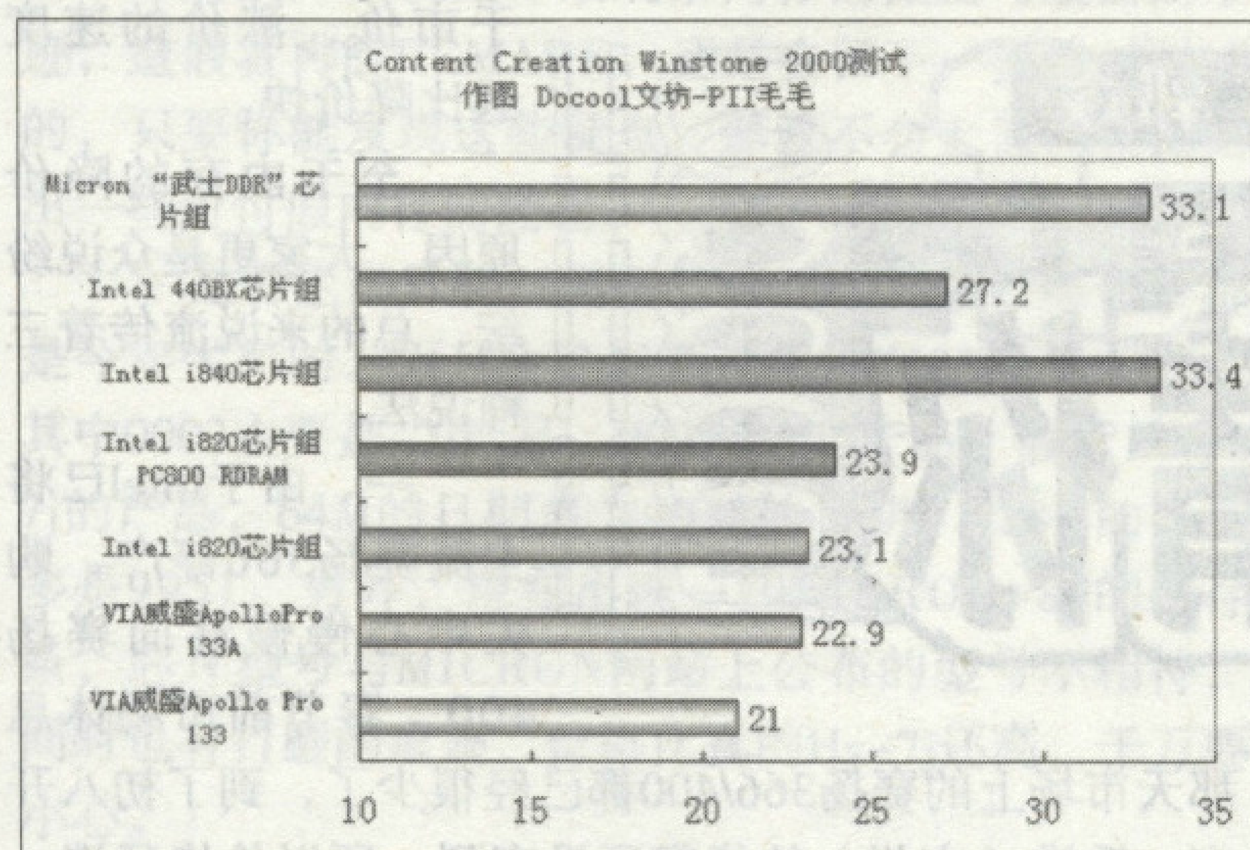
所有测试软件均打开了对Intel的SSE和AMD 3DNow！指令集的支持。

3、Content Creation Winstone 2000（处理器：铜矿600EB）

Content Creation Winstone2000是ZD Net最新出品的CPU测试软件，它是系统水平上基于日常应用软件的测试工具。这里我用它来测试不同芯片组在同一CPU下的应用图形性能。Content Creation Winstone2000由Adobe Photoshop 5.0、Adobe Premiere 5.1、Macromedia

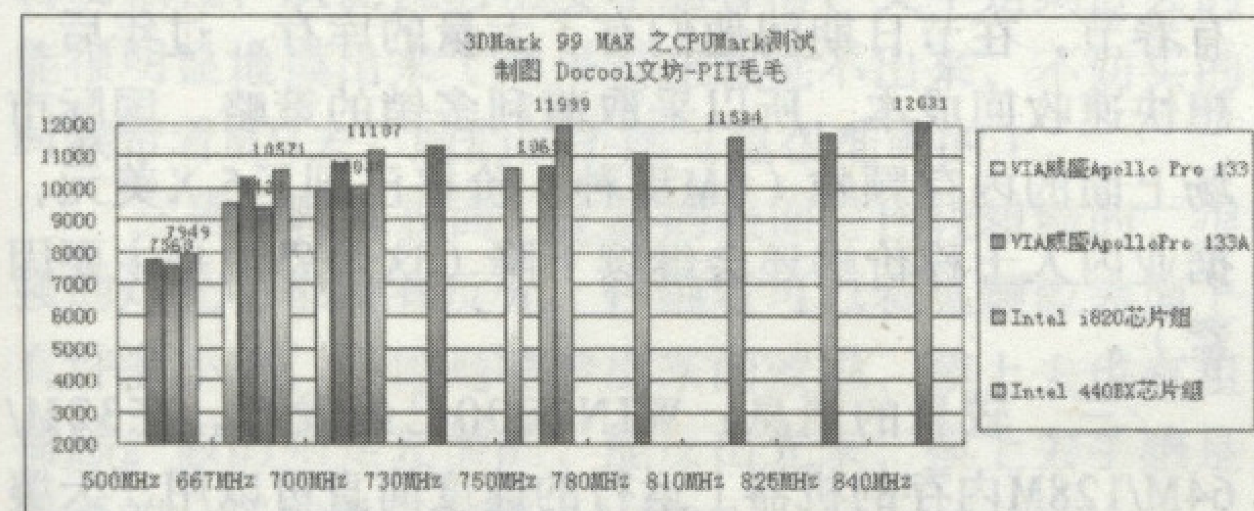
Director 7.0、DreamWeaver 2.0、Netscape Navigator 4.6、Sonic Foundry's Sound Forge 4.5这几个子测试项目构成，用它来测试系统处理器在处理日常任务时的实际运算能力。下面就是测试结果（大者为好）。

测试结果显示，威盛Apollo Pro 133（693X北桥）芯片组的得分垫底，威盛Apollo Pro 133A（694X北桥）芯片组和i820芯片组得分不相上下，差距很小。大伙再往上看，哇！Micron“武士DDR”居然和Intel的高端芯片组i840得分差不多，都远远领先于其他参测芯片，足见“武士DDR”风头之劲。测试中另外一个不可忽视的现象就是Intel 440BX芯片组的得分大幅



度领先于i820以及VIA 133芯片，这说明目前市面上大伙可以买到的板子中，性能最好的非440BX芯片莫属。

4、3DMark 99 MAX测试（处理器：铜矿500E、内存：PC133 Micron 128MB）



虽然Madoion已经推出3DMark 2000一段时间了，但是我觉得还是3DMark 99 MAX比较好用点。故此这次也把这个经典的测试软件翻了出来，我只运行了3DMark 99 MAX的CPU 3DMarks这个子项目，它的测试结果和显示卡无关，只是纯粹测试CPU的运算能力。另外，由于铜矿600EB的超频能力不如500E，为了更好地体现芯片组对CPU运算能力的线性影响，以及不同芯片组之间对CPU运算能力影响的差异，所以这次测试使用了铜矿500E处理器，并将之超频，最高达到了840MHz。由于Micron“武士DDR”工程样板和i840的工程样板没有提供超频的选择项目，因此我就姑且使用剩下的芯片组主板来测试了一遍，下面就是测试结果，如图：

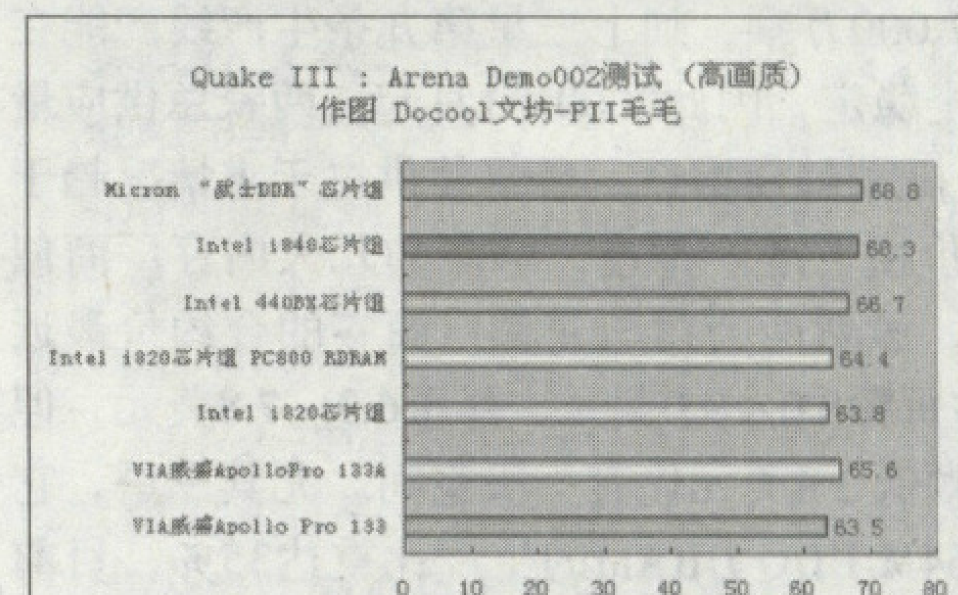
从测试结果中可以看出在不同的芯片组上，铜矿500从500MHz一路超到840MHz的过程中，i820芯片组的CPUMark得分自始至终是最低的，单就测试中i820芯片组和440BX芯片组性能比较，可以看出从500MHz开始，两者之间的得分差距越来越大，到了750MHz的时候，两者之间相差1346点，以至于i820芯片组要搭配运行在840MHz的铜矿500E才能和440BX搭配750MHz的铜矿500E势均力敌。不过仔细分析一下测试结果图，大家就可以看出在超频铜矿500E的能力方面，i820芯片组确实有两把刷子，从500MHz一路超到840MHz,都可以跑完CPUMark测试。

5、Quake Ⅲ Arena测试（处理器：铜矿600EB）

每次测试，都少不了Id Software出品的这个第一人称视角射击游戏，它实在是太优秀了。

这次我最后把它给请了出来，看看不同芯片组搭配同一处理器在Quake Ⅲ Arena游戏中的性能表现。由于是对比不同的芯片组性能，因此这次没有将处理器超频使用，铜矿600EB还是跑在600MHz上（4.5×133）。另外，如果在高分辨率模式下（>1024×768，High Quality高画质）跑Quake Ⅲ Arena测试的话，显示卡的效能则已经发挥到极限，成为影响测试帧数继续提升的瓶颈，不同芯片组之间的帧数就会相差不大，因此，这次特地选择了Quake Ⅲ Arena Demo002，分别在High Quality（高画质）和Fast（快速）这两种模式下跑，结果如下：

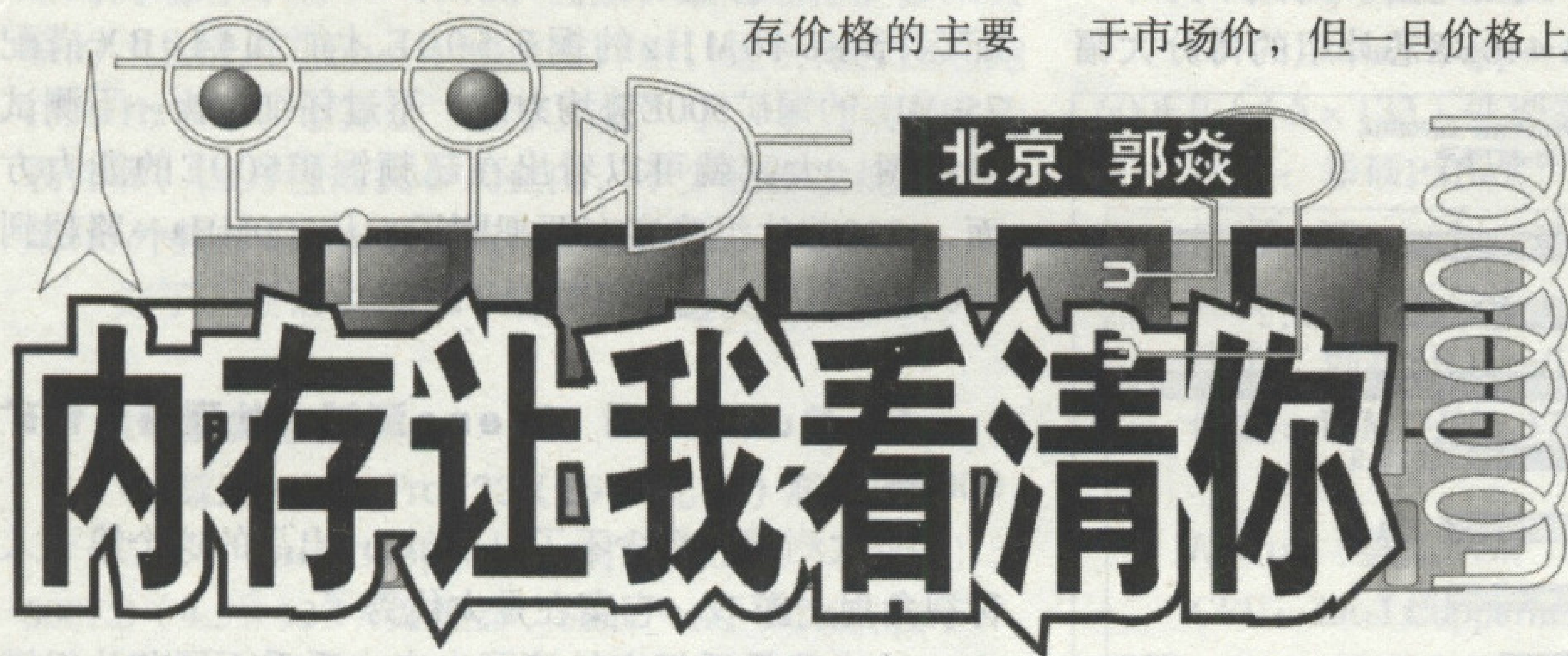
由以上两张测试结果图可以看出在高分辨率下，各家芯片组的测试结果都相差不大，那是因为显示卡的瓶颈问题。然而在快速的低分辨率下，各家芯片组的优劣就一目了然了，Micron“武士DDR”芯片组还是一马当先，在测试帧数上领先其他所有的芯片组，就是Intel计划用于高端服务器的i840芯片组也不是其对手，在领先i840这点上，



（下转46页）

计算机类产品的价格趋势一直是只降不涨，不过内存是一个例外。去年6月PC100的内存最便宜时128M仅卖650元（人民币），随着台湾地震一声巨响，内存的价格一路飚升，最高时128M曾卖到2180元（人民币）的价格，那个时候各个大小分销商争先囤积内存，更加重了内存的涨势。不过有涨就有降，从2月18起，内存开始了"惊险"的降价旅程。

按照惯例，国际市场的价格总是领先中国市场价格1到2个星期，所以同期国际市场的内存行情就极具指导意义。我们先看看内存的颗粒市场（这是构成内存价格的主要部分，任何颗粒市场的价格波动都会马上在成品内存上显现出来）。从一月底64M SDRAM颗粒价格连涨3日后又辗转下探，美国时间2月2日AICE报价，已由2月1日的6.27～6.65美元高峰，降至5.85～6.20美元。不过，南韩的内存厂家乐观估计，第二季前每颗可望上攀至7美元，并寻求支撑点。64M SDRAM的颗粒现货价于2月29日单颗最高涨幅超过1美元，冲破6美元关卡，如今又重回5美元线。南韩内存厂家则认为，DRAM价格已进入调整期，由于连续3日呈上升态势，多少造成需求厂商心理上的不安，因此，这类起起伏伏的价格表现，估计短期将持续。同时南韩产业资源部3日发布消息也指出，三星电子与现代电子两公司以64M SDRAM换算的产量，目前合计每月达1亿颗，是99年初的2倍。两家99年1月64M SDRAM总产量仅5 000万颗，经过制造过程缩短与良好率提升，使99年9月合计产量达到7 000万颗，加上三星第九条生产线产能在99年底已完全稳定，因此2000年1月起，两家总供应量达到1亿颗。随着韩商增产，恐将使供过于求情况趋于严重，导致价格下滑。不过，韩国的几大内存厂商似乎有恃无恐，虽然两公司与交易厂商签的合约价最近已由2月初的每颗8.0～9.0美元，降至6.3～7.8美元，但离成本价每颗低于4美元仍有一段空间。尤其三星，它在工作站用64M EDO DRAM的生产比重达35%，目前该产品价格每颗为11.5～12美元，利润丰厚可见一斑。



内存让我看清你

北京　郭焱

同时，台湾的内存报价也对大陆的内存价格有一定指导，不过那里的内存价格也是先降后升，在3月1日128M内存的价格竟达到3000台币以上，有的还卖到3500台币（以下的价格均为台币，与人民币的兑换比例大约为4台币兑换1人民币），而Bufflao的更贵，卖到4900，真是暴利。

总之根据以往的经验如想了解DRAM市价的涨跌，随时注意国际DRAM报价是最准的，目前64Mbit现货价格约在6美元，不过报价跌的时候未必会立即反应于市场价，但一旦价格上涨的时候，绝对是立即反应于市价，涨价的速度远比降价快。

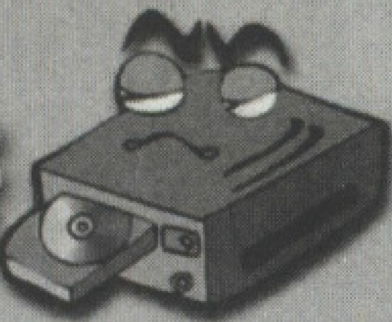
至于内存的降价原因，大家更是众说纷纭，总的来说流传着三种说法。

一、由于Intel已将主流赛扬366停产，购买中心慢慢移向赛扬400，春节前市场休息那天市场上的赛扬366/400都已经很少了，到了初八开市，香港（广州）的货都还没有到，所以价格猛涨，有些购机者采取了持币观望态度。导致出现了内存供大于求的现象，自然价格降下来了。不过我个人认为，这只是其中很小的因素。

二、上次内存风暴使很多较小的内存条生产厂家伤了元气，经过半年的调整已恢复生产能力，加上内存颗粒的生产厂所在的国家（主要是韩国与日本）没有春节，在节日期间他们有了大量的库存。过年后，想快速收回成本，所以采取薄利多销的策略。国际市场上面的内存颗粒（8M那种）价格已到了5.X美元，据业内人士称价格还会继续下降（这个恐怕是主要因素）。

三、较悬的消息：WIN2000已经发布，在32M/64M/128M内存的机器上运行的速度简直可以用"天壤之别"来形容，那么我们能不能说机器配备内存的大小（其实就是它的价格决定的）直接关系到WIN2000被接受的程度。想想看当大部分人使用并知道WIN98在64M的机器上运行比在32M机器上运行快得多的时候（1999年初），内存的价格不是也降了吗？

这次内存降价风潮中，PC100内存的降价幅度较大，64M的价格最低曾经到达320元（人民币），最好的例子就是HY-7k或7J的条子。PC133内存的降价幅度不大，HY-7.5的价格最低时候也是400元（人民



币），PC133的内存将在2000年中期成为主流。为了把PC100的内存赶出市场，PC133的内存也会相对地降价，但是幅度不会比去年更大，去年同期KINGMAX的64M内存最低的售价也在490RMB左右，今年最低售价也只是在460-470元左右。PC100的内存与同类的PC133的价格只差几十元，那不妨就多花点，让自己也能充分品尝PC133带来的极速快感。

随着内存的降价，另一股浊流出现了，那就是大量的假内存。真不知道这些内存都是从哪里冒出来，而且作假手段各异，有的水平很高，有的就很拙劣。简单的辨别方法就是仔细观察内存的做工与表面的字迹，造假者再能REMARK，还是会留下一些蛛丝马迹的，只要你能发现这些疑点，那就不会上当，在此给出一些对付假内存的经验。

一是看生产日期。现在市场上流通的HY条子，都是今年生产的，而且生产日期都集中在0002—0003，其中0003主要是-7j产品，0002是-75产品。假货只有-7j的产品，64M的日期多为9915的日期，128M的日期多是9951。另外，现在出现一些MICRON-8e的内存条，芯片型号与MICRON网站上公布的型号不相符，同时也有打磨的痕迹，价格比真的Hy-7j还高，千万要小心。

二是看字迹。真的条子字迹是黄略偏点棕，字体很粗而且宽窄一致，字是喷上去的不是凹刻上的，手感是略突出、涩涩的，用指甲刻能留下痕迹，并且不用转角度，就能很清楚地看见文字。假货字迹很细，只有很淡的黄色，而且不能牢固地依附在颗粒上，好像是抹了点黄粉残留在上面，整体字迹不清晰，需要转动颗粒，从侧视的角度才能看清，文字是刻进去的能很明显地摸出来（如果实在感觉不出来，不妨买的时候带着MM去，她们的手感可是很准确的）。

三是看颗粒表面。正品的表面是比较粗糙的，很强的灯光下都没有反光，仔细看可以看见颗粒表面上有许多小点，好像是喷沙出来的效果，摸上去也有粗糙感。假的则是光滑的，能反出光来，摸上去手感是滑滑的，仔细看只有很小的麻点。

四看内存的PCB板。真品PCB板是绿色的，但不是翠绿色，也没有透明的感觉，上面的布线很均匀，没有明显的电线边缘的反光。假货是翠绿色，有透明感，电线很粗糙，窄而细，能明显看出导线好像是浮在PCB板上一样的。

从目前形势来看，最近一段时间内存的价格还将进一步走低。但是主流PC133内存的降价趋势不会太大，主要是PC100内存逐步退出市场，最终市场将是PC133的天下。随着WINDOWS 2000的推出，128M内存恐怕也会变成标准的配置，那样也会加大对内存市场的需求，再加上销售商的炒货与囤积，更会加剧内存价格的波折。所以最近的1—2个月内，内存价格在下降的同时波折会很多，有时甚至会短时间急速涨价，至于何时入市购买，那还要看消费者各自的选择了。

内存的购买是一件需要经验的事。如果预算充足，最好买KINGMAX的内存，KINGMAX都是PC133的产品，绝对能到133MHz，运气好更可以超到150MHz，绝对超值。其次KINGMAX的产品可以享受一年的质保，有问题可以直接与销售商更换。不过要是荷包实在不足，HY-7.5的内存也是一个不错的选择，运气好的人甚至同样把它超到了150MHz，只是稳定性不足，买这种内存最好当场让销售商给你“点”一下，应当能够稳定地在133MHz进入WINDOWS。如果老板不忙的话，最好再试试QUAKE 3、UNREAL等大型游戏，它们是考验系统稳定的最好工具。

编者按

眨眼之间，漫长寒冷的冬天过去了，我从沉沉的冬眠中苏醒过来，揉揉朦胧的眼睛，怔怔地面对着堆积如山千篇一律令人精力心情消耗殆尽的工作，心想，是到了该干点儿什么的时候了。

出一本真正的精品硬件刊物，这是长久以来大众软件杂志社全体同仁和读者的共同心愿，作为硬件板块的编辑、发烧级DIY、增刊的始作俑者和作茧自缚的增刊负责人，我心目中的PC天书和PC天书CD（就是增刊和增刊CD，我给它们起名儿叫PC天书）该是个什么样子呢？

《PC天书2000》应该有25个左右的精彩硬件专题，内容包括“硬件机能完全解析”、“未来信息家电显微扫描”、“芯中秘密彻底倾述”、“DIY装机指南全面研究”等。《PC天书CD2000》则包括PC天书完全电子版、硬件测试、鉴别优化工具全集、经典硬件工具等。

不过，这只是我一个人的想法，而且，既然书是写给大家看的，那么大家的意见是更加重要的，因此为了做好这次增刊和增刊CD，我们特意设立了“PC2000创意大奖”，大家齐来为增刊出谋划策，当一回增刊的策划人！您的参与是我们成功的关键。请拿出您的非凡智慧和天才想像，为我们共同的“PC天书2000”开创出新的身姿和活力吧！

对了，我们还有一点小小的奖品，准备送给最有创造精神和思维最深远的参与读者。具体的情况，请到HTTP://PC2000.POPSOFT.COM.CN

DC

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村市场行情

进入了2000年，计算机硬件市场以前所未有的快速发展着，随着100MHz总线的英特尔处理器即将退出市场，未来零售市场中主机板、内存模块等相关产品，正逐步进入133MHz时代。从产品线与规格来看，由4月份开始，英特尔将以133MHz外频的产品为供货主力。而AMD更是在这之前就开始努力推广133MHz外频的Athlon CPU。预期届时PC133模块市场将可能有一波显著的成长。

行情分析

近来的CPU价格仍旧会走低。根据香港行情，近来一两天几乎所有的PⅢ价位都下降了5—10个美金。PⅢ 500E散装的价格比今天的中关村PⅢ 500E散装价格要便宜100多元。不过由于中关村的反应会比香港方面迟钝一点，所以这样的价格要到下周以后才会在中关村出现，加上运费可能比现在要低出100元。AMD的1GHz的CPU已经发布了，并且同时还发布了950MHz和900MHz的芯片。这项举措将帮助AMD在更大的范围内占领市场。不过有消息表明Intel的1GHz的产品也在近日发布，两家芯片巨头又将展开一场龙争虎斗，希望在这一次争斗中继续让我们这些消费者得到益处。

硬盘缺货的问题比上两周情况略有缓解，但希捷、昆腾、IBM这些在用户中有极高认可度的硬盘货源仍不足。货源情况一直断断续续，现在的中关村市场只要硬盘有货，不管是什么品牌出货速度都是相当的惊人。价格自然仍然高居不下。整体情况和上周相比没有大变化。

台湾主机板厂3月份接单状况相当看好，一扫2月份普遍低迷的出货状况。主机板龙头华硕3月份出货可望恢复100万片以上水准，技嘉也预估出货可达70万片左右，微星则可望挑战60万片。此外，包括承启、磐英等厂商，都对3月份的出货保持乐观态度。据主机板厂商表示，由于缺货长达2个月之久的英特尔（Intel）微处理器，3月初已有新货源进入通路市场，加上德国汉诺威展（CeBIT）前市场观望气氛已随展期结束消失，促使3月份接单畅旺，预估出货状况可达1999年第4季的水准。这样看来如前面我们所说，主板的价格下调是指日可待了。

近几天的内存价格很难让人去揣摸，涨涨跌跌的，真让人有点找不到北了。不过村里的人士都见惯了这种现象；看惯了内存的弹跳运动，早已见怪不怪。现代的64M（PC100）内存价格前两天还是390元，现在已经是440元，这么短的时间之内涨了50元，不过几个小时后就又落回了400元。而现在KINGMAX 128M的内存村里还处于缺货状。据报导内存近日在北美、欧洲与亚洲地区3地的合约价与现货价皆持续下跌。预计在2000年4月128M产品价格将有大幅的下滑可能。随着这一情况的出现，个人计算机的平均内存容量将提高，低价计算机中亦可能出现装配128MB的机种。

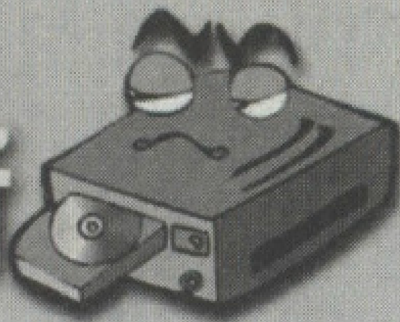
发稿前台湾省传出选举结果，民进党候选人陈水扁得票领先。众所周知台省是全球IT 硬件的主要生产地之一。尤其是主机板80%都产自台省，还包括内存、显卡及其它的板卡类产品。一旦实施不同的经济政策，将会直接影响中关村的配件价格。变化较为迅速的当属内存的价格。原本韩国两大晶片厂商的合并应该造成内存成本的下降，但普通内存的产量主要来自台湾，尤其PCB也大多由台湾供货。韩国产高端内存受此影响估计不大。

新品时报：

3月16日，美国AMD公司在北京举办新闻发布会，向大家展示了1GHz的速龙（Athlon）处理器以及采用这一处理器的个人电脑系统。1GHz速龙处理器的批量生产及供货，标志着个人电脑产业已经进入一个新时代。康柏电脑公司和Gateway将在市场上推出首批内装1GHz AMD Athlon处理器的电脑系统。预计市场上很快会有该型电脑系统面市。

日前在市场上出了一款名为“飞鹰370”的主板，该款主板是联想QDI新近发布的一款以VIA Apollo Pro 133芯片组支持FC-PGA封装PⅢ处理器的主板。这款主板除了可以支持新370架构的Coppermine内核处理器和老的赛扬之外，还具备了联想QDI主板的一大特色——用于保护和轻松恢复硬盘数据安全系统“宙斯盾”，并随主板附送Chip Away Virus和趋势科技杀毒软件PC Cillin病毒防护软件。

据报导富士通公司推出蜂鸟系列（MPF 3XXXAT）新品。其推出的产品共有三款。分别为



10.2GB，15.3GB，20.4GB，单碟容量高达10.2GB，大大降低了该款硬盘的成本。预计将于4月中旬在大陆销售，将会以低成本，低价格冲击硬盘市场。和不久前QUANTUM推出的Fire ball 1ct10硬盘颇有异曲同工之处。该种硬盘很快会在村里面市。

新春伊始，艾崴公司可谓新品不断，继VD133Gold、VD133Pro成功推出后，一款专门针对高阶专业工作站和服务器用户的DCA200主板也已问世。该主板为全球第一片WTX板型服务器主板，WTX(360mm×290mm）规格，完全符合Y2K的安全认证。DCA200主板采用最新Intel 840芯片组，除具有i820的功能外，i840还支持双通道RAMBUS、对称多处理器。通过附加的MTH芯片，也可以支持SDRAM。它主要是定位给需要双处理器的高效能运算能力，以及更大频宽的高速资料处理器的高阶工作站使用者。

广州市场行情

新款主板芯片组开始出现

前段时间一直缺货的两款名牌主板：升技BE6 V2.0、微星BX-MASTER千禧星目前都到货了。这两款主板有许多共同的地方：采用Intel BX芯片组、Slot1 ATX结构、支持DMA66传输协议，都属于高档次的新款主板。BE6 V2.0的售价为1190元，千禧星则为1230元。由于市场对这两款主板的需要量大于供货量，所以前段时间上市没不久就断货了，相信这次也不例外，估计3月底会供货正常。

Intel BX的主板在市场上一向很受欢迎，因此各大主板厂商对BX主板仍然乐此不疲。但想装赛扬或PⅢ的朋友不一定要追着BX主板不放，其实采用VIA Apollo 133或者133A芯片的主板在性能上并不比BX主板差，甚至有一些功能如支持AGP4X、133MHz外频等是BX主板所不具有的，价格相对也比较便宜，基本上都不到1000元。市场上这类主板的品种还挺丰富，如磐英EP-6VBA2、Iwill VD133、微星6199VA、硕泰克SL-67EV-1等等，这些主板的货源还很充裕。以较低的价格获取较高的性能，应该是大部分顾客的心愿。

最近，主板方面频频有新货推出。磐英展示了一块采用Intel 815芯片组的主板样品。Intel将在5月份发布两款815芯片组，即815和815E。815主板的最大卖点是有4X AGP接口供高档显卡作升级使用。2000年主板的发展趋势是芯片规格将从0.25微米向0.18微米转化，将支持200MHz、266MHz外频的DDR内存，而不支持成本高昂的Rambus；AGP接口会转向AGP Pro；100MHz外频将全面过渡到133MHz外频；南桥在下半年将支持ATA 100，以配合ATA 100规格的硬盘发展。最后，低成本Socket 370随着Intel新CPU大行其道。

其他动态

Acer最近在市场上推出了型号为CD-650P的新式50X光驱。它采用了“全钢机芯”，最大限度地减少了机械老化。CD-650P光驱的主要特征有：支持多种光盘格式；使用Flash Memory Updating技术，让使用者可以像升级主板BIOS一样升级光驱；支持DMA33传输协议；自带128KB Cache；寻道时间为85ms；最高传输率可达7500KB/s。另外，市面上还有一种只卖450元的同维TV004电视盒。这款电视盒体积小巧，全功能遥控操作。电脑操作和电视欣赏可以同时进行，转换非常方便，就算不开主机也可以在显示器上欣赏节目。

杭州市场行情

本周杭州电脑行情特点可以用一句话概括“别有想法”。意思是说，自己有想法的顾客往往会带着自己考虑许久的理想配置来买电脑，而实际情况呢？想买什么就买不到什么。由于大面积大范围的缺货，随着杭州天气趋于正常，配电脑的狂潮也告一段落。

CPU：每一天我们都在“涨价”

赛扬系列涨价情况严重。散装366卖价660元，而且数量不多；散装400的报价在720元上下，比上周贵了几十元；至于套装的466更是冲上了800元的高价位。PⅢ价格也开始抬头。PⅢ-500E由前几天的2150元反弹至最近的2250元，据说目前这些超频性能都还不错，可以超到720MHz以上。PⅢ-533EB（0.18微米，133外频）为2300元，比500没贵多少，但好像买者并不多。133的外频或许就是原因。至于AMD，目前市场上又出现了映泰的主板来搭配K7销售，其中K7-500一套为2820元，K7-550一套为2920元。

内存：树欲静而风不止

这周的价格变化较小，振动幅度在50元以内。64MHY的价格仍然在400元左右徘徊，周末的价格是420元。KingMax（PC133）本周看涨64M，从460又回到520元。最近一直很少见到的Micron有了消息，有商家打出了“正宗MicronPC100”的牌子，价格比较实惠64M的报价400元。另有小道传闻称内存最近可能又有一定幅度的反弹，部分经销商也已经开始积极备货，到底会如何过几天后可见分晓。

硬盘：鸡肋

谈起它实在是很无奈，有价无市。7200转的硬盘基本只有IBM20G和金钻10.2G两种，价格维持在1600/1200元。昆腾火球lct10.2G/20G分别为1140、1420元，钻石10G/15G/20G分别为1120/1230/1420元。

中天村配件参考价格（单位：人民币元）			
CPU	PⅢ 550E	散装	2050
	PⅢ 500E	散装	1920
	PⅡ 350	散装	980
	赛扬 400	Slot1 散装	680
	赛扬 366	Socket370 散装	650
	AMD Athlon 600	散装	1900
	AMD Athlon 500	散装	1620
	AMD K6-2 450	散装	480
硬盘	希捷 ST38410A	8.4G V8系列 5400prm	950
	希捷 ST310232A	10.2G 5400rpm DMA66	1040
	希捷 BARRACUDA 酷鱼ATA13	13.6G 7200rpm	1360
	昆腾 10.2G	火球10代 5400rpm	1120
	昆腾 15.2G	火球10代 5400rpm	1240
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	1120
	迈拓 10G	金钻4代 7200rpm	1240
主板	磐英 EP-3VBA	VIA APOLLO PRO+ 370架构	710
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	750
	技嘉 GA-BX2000+	440BX 主频133×9.5	1180
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1320
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1380
	华硕 P3B-1394	支持PⅢ系列	1960
显卡	阿波罗 RIVA 128ZX	NVIDIA Riva-128ZX	270
	创新 Savage4	S3 Savage4 芯片 8M	470
	华硕 AGP-V3400TNT	nVIDIA TNT芯片 16MB TV	610
	帝盟 Viper V770 Ultra	NVIDIA RIVA TNT2 32M	1850
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1900
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2550
内存	现代 HY-64M	PC100	420
	现代 HY-64M	PC133	490
	现代 HY-128M	PC133	820
	Kingmax 128M	PC133	1100
显示器	LG 795FTplus	LG未来窗 17英寸纯平 .24	3180
	PHILIPS107G	17”短颈显像管 1280×1024	2380
	PHILIPS105S	15”短颈显像管 TCO 99	1380



Windows 2000硬件驱动更新

微软发布了Windows 2000后，各硬件厂商纷纷推出各类For Win2000的升级驱动。下面是一组部分硬件厂商For Windows 2000的驱动程序。

3dfx Voodoo2 显卡驱动 for Windows 2000，Version 1.02.00。
网址：www.3dfxgamers.com/docs/IO/1683/ATT/v2-w2k-1.02.00.exe

3dfx Voodoo3 2000/3000 显卡驱动 for Windows 2000，AGP/PCI Boards Version: 1.00.00。
网址：www.3dfxgamers.com/docs/IO/1671/ATT/v3-w2k-retail-1.00.00.exe

华硕 V3400/3800/6600/6800 显卡驱动 for Windows 2000。
网址：ftp.asus.com.tw/pub/ASUS/beta/vga/w2k379b1.zip

帝盟 Diamond/S3 Savage 4 based Stealth Ⅲ 显卡驱动for Windows 2000。
网址：ftp.diamondmm-europe.com/diamond/stealth/st3_5x0/w2ks541b.exe

MGA G400、G200、G100 显卡驱动 for Windows 2000
网址：ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_2k/2000/w2k503.exe

英特尔（Intel）

2000年3月19日，英特尔发布了810、810E芯片组公板视频部分最新驱动PV3.3版For Win9x。推荐使用该款视频芯片的用户更新。

S3

2000年3月18日，S3发布了S3 Savage4显卡最新驱动8.20.11修正版For Win9x。重新发布的这一版本，相对于旧版本在文件大小等方面做了一些改进，并且Performance ICD的版本由1.00.15提升到1.00.18。

2000年3月15日，S3发布了Savage2000显卡公板最新驱动4.12.01.9002-9.10.30修正版For Win9x。此版本解决了使用3D屏保、3DMark 2000、3D Studio Max 3.0 显示文字等问题，修正了一些Direct3D游戏运行的问题。因Diamond和S3合并，所以此驱动适用于Diamond Viper Ⅱ Z200系列显卡的最新驱动。

艾美加（Iomega）

2000年3月16日，艾美加发布了Iomega Zip 100、Zip 250、Jaz 1GB、Jaz 2GB等驱动器的最新Iomega Ware驱动工具包2.21a英文版For Win9x/NT/2000。推荐用户更新。

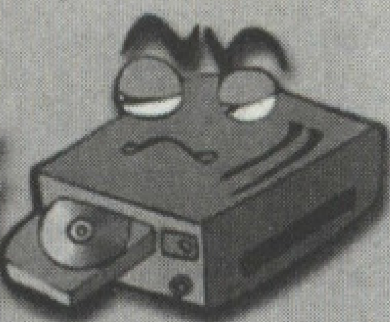
帝盟（Diamond）

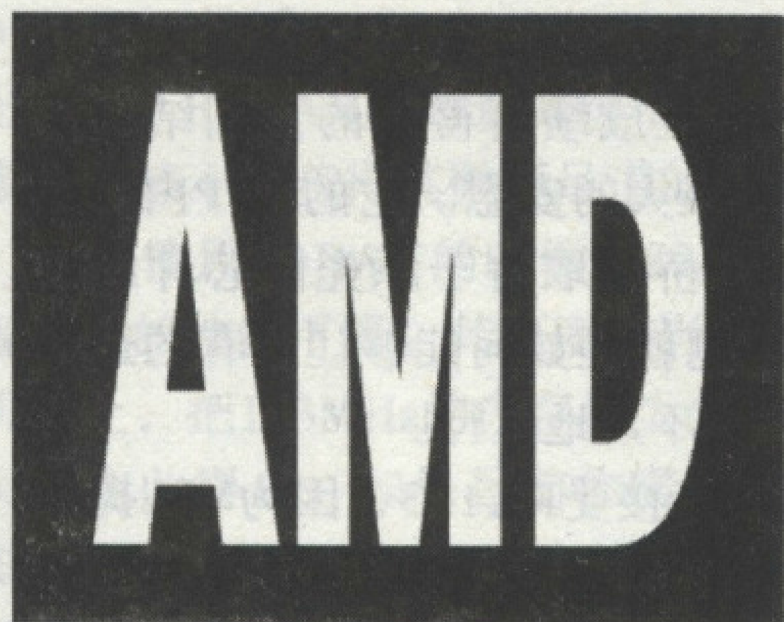
2000年3月15日，帝盟发布了RioPort Rio PMP300/PMP500便携式MP3播放器写入（播放）程序最新3.0 Beta修正版For Win9x/2000。支持更换Skin的外壳；直观、方便的写入界面；直接从CD转录MP3的功能，而且还集成一个漂亮的浏览器！该版本不仅仅是一个驱动，而且是一个功能强大的音频媒体处理中心。新版本的加入了对WMA等格式的支持，支持多通道音、视频，具有回放AVI、MOV等功能。这个驱动还有一种特征，可以切换界面成为一个与Winamp非常相似的播放器，极具质感。

通告：大手智能游戏手柄BH-300驱动升级至2.0版。
下载网址：http://games.sina.com.cn/bighand

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供。（所有信息截止到3月22日。）

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第5期。





AMD速龙850MHz测试（上）

广东 cho

开篇

1999年末对于CPU业来说是非常不平凡的。我们曾经预计需要到2000年才能在市场上看到来自于AMD公司高于700MHz的产品以及来自英特尔高于733MHz的产品，但是在一篇专业文章mine's bigger的译文中提到，英特尔和AMD都加速了其发展步伐，并且开始以让人难以置信的速度发布其处理器产品。这一切都开始于PentiumⅢ750的发布之时，Compaq利用其Athlon第一OEM的身份，促使AMD发布Athlon 750，作为对英特尔发布PentiumⅢ 750的回击，以说明AMD能轻松地推出比英特尔更高时脉的处理器。英特尔马上做出了回击，除发布了750MHz的PentiumⅢ，还顺便宣告推出两个产品，分别是使用133MHz FSB的800MHz PentiumⅢ以及使用100MHz FSB的800MHz PentiumⅢ。就在同一天，AMD也马上宣布了其800MHz的Athlon。

此时，在加拿大的Palm Springs，正在举行一年一度的英特尔开发者论坛（IDF）。鉴于英特尔极有可能会在IDF上推出时脉更高的处理器，AMD再次在OEM商的影响之下，宣布推出内核为K75的Athlon 850处理器。

Athlon 850 特性一览

.22 百万只晶体管的AMD K75 0.18微米内核

·850MHz 时脉速率 —— 8.5x时脉倍频

·128KB全速on-die L1 Cache

·512KB 外部 on-card L2 Cache，以2/5 内核速度运行(340MHz)

·运行于100MHz DDR速率 (等效于200MHz)、具备242管脚的Slot-A EV6 CPU 界面

·1.70伏特内核电压

正如你所看到的那样，Athlon 850的L2 Cache在分频上跟Athlon 750以及800一样，都是2/5的分频方式。如此看来，所有时脉速率低于750MHz的Athlon，在L2 Cache上都采用了1/2的分频方式，这意味着，在L2 Cache的速率上，Athlon 700的L2 Cache （700MHz×1/2=350MHz）将会比Athlon 850的L2 Cache (850MHz×2/5=340MHz)快。但是由于在内核上得到了提升，Athlon 850的性能仍将超过旧式的Athlon 700。

Athlon 850是第三块采用K75内核的CPU。而且，今后所有新的Athlon CPU，都将采用0.18微米的制造工艺。0.18微米的内核带来的好处是：更低的电压需求以及更低的散热量。例如：.25微米工艺的Athlon 650（基于旧式的K7内核）需要54瓦特的电量，而采用了.18微米（K75内核）的Athlon 800只需要48瓦特的耗电量。不过Athlon 850依然需要比50瓦特更高一点的电量，这使得它成为目前桌面X86体系中，耗电量最高的CPU。为了提高高时脉Athlon处理器的产量，Athlon 850成为了第一块需要使用1.7伏特的Athlon处理器。其它Athlon处理器都运行于1.60伏特的电压，通过提高约6%的电压，AMD就可以制造出时脉为850MHz的处理器，并且这也为制造900MHz以上的产品扫平了道路（当然，这并不是一个很好的办法了）。

AMD与英特尔对决的事实

从性能的角度来看，由于PentiumⅢ已经内置的256KB L2 Cache，Athlon在大多数的应用程序中落后于PentiumⅢ了。看起来，如何选择似乎已经变得很简单了。在价格一样的情况下，奔腾Ⅲ由于更快一点而成为更好的选择。但是，在去年年末的时脉大战之后，一些有趣的东西表明，人们开始留意起800MHz的CPU。从时脉上看，AMD的Athlon在价格上要比相近的奔腾Ⅲ便宜平均30%。其原因皆由于英特尔无法为市场提供足够的奔腾Ⅲ处理器。30%的价差是平均而言的——在部分处理器上，AMD的优势更加明显。例如：英特尔奔腾Ⅲ 650的零售价格为420美元，而AMD Athlon 650的零售价格仅为260美元（最新的降价措施将为243美元）。哇！Athlon 650的价格仅为相同时脉的奔腾Ⅲ650的60%！

而英特尔的FC-PGA奔腾Ⅲ，就目前而言可以得

到的产品时脉为500MHz以及550MHz，其价格也无法与AMD Athlon相抗衡。FC-PGA 550E目前最低的零售价格为270美元，比Athlon 650还高10美元。当有人提出550E可以超到733MHz的时候，大多数的Athlon 650也已经可以在超频卡或者提供了FSB调整的主机板上轻松实现750MHz以上时脉的超频了。

由此得出现今CPU市场上的第一个结论：尽管在相同时脉下，奔腾Ⅲ由于具备了更好的内核而在大多数应用中的表现要胜过Athlon，但是由于供货不足而导致价格高高在上，使得Athlon成为消费者更容易负担得起的选择。即使你有充足的预算，决定购买一台时脉高于733MHz的奔腾Ⅲ电脑，但是你依然无法在零配件市场上寻觅到此时脉的CPU。除非你向英特尔的主要OEM厂商（如：DELL）下订单，否则，不管你花多少钱，也不要指望能获得奔腾Ⅲ 800或者奔腾Ⅲ 750。而另一方面，在互联网上，我们至少看到40个在线销售商以750美金的价格在发售Athlon 800。

使用0.18微米工艺制造的Athlon处理器是非常吸引人的，尤其是最近那些具有让人难以置信的超频能力Athlon。因为已经有报道指出，采用了类似工艺的FC-PGA 500E以及550E能实现750Mhz的超频。AMD是否发布900MHz或者950MHz以上的产品，主要取决于英特尔是否会发布高于800MHz的产品。但是从它们最近发布处理器的趋势来看，其制约的因素主要来自于物理方面的限制，因此英特尔依然能够在AMD发布900MHz以上产品的时候，推出更高时脉的处理器。基于这一点，我们无法对AMD是否会发布更高时脉的产品做出准确的判断，这一切都必须等待英特尔正式发布866MHz奔腾Ⅲ的时候才能揭晓。

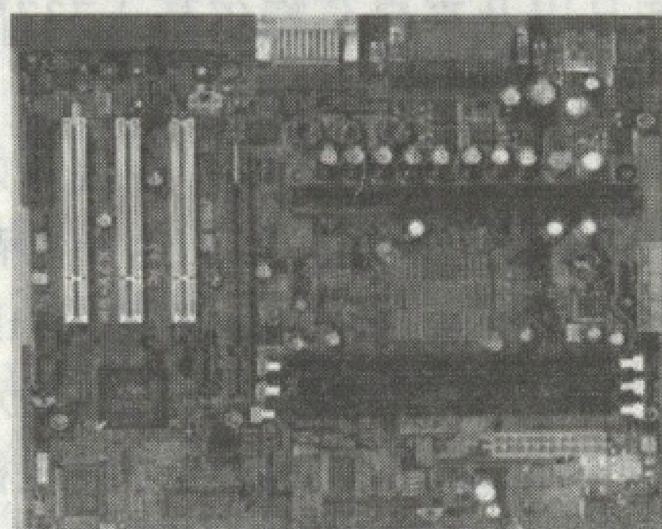
主机板支持

争论的另一个焦点是AMD Athlon主机板，因为市场上只有部分很可靠的Athlon主机板。采用AMD 750芯片组的K7M以及K7M RM被认为是优秀的解决方案，而后者则由于是K7M的micro ATX版本，从而使得它的价格非常的诱人。除了华硕以外，微星与技嘉也提供了一些可靠的产品，如果使用合适的内存以及强劲的电源，也可以用它们来构筑一台稳定且可靠的Athlon平台。

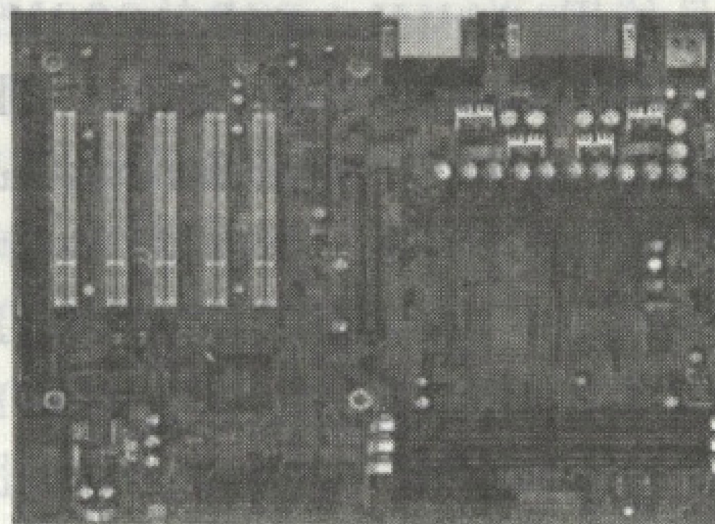
VIA新近发布的KX133芯片组是第一套非AMD设计的Athlon芯片组，它一经发布，就马上有20家以上的主机板生产厂商响应，宣布推出基于该芯片组的主机板，这给用户提供了更多打造Athlon系统的选择。由于其主要设计思路来自VIA的P6总线芯片组——VIA Apollo Pro 133A，所以，在KX133上，也可能存在着一点点的兼容以及稳定性问题。不过，由于实际的情况与我们当初根据VIA过往成绩所得出的预期结果相反，这使得我们感到了很大的安慰。它的AGP内核、内存控制器以及整个南桥都取自于原先的芯片组，VIA所要面对的唯一问题就是如何能够让所有的这些东东都在EV6总线上有条不紊地运行。

主机板厂商会更乐于接受KX133，因为VIA提供的四层板所需要的成本低于大多数AMD 750芯片组主机板的6层板方案。虽然微星也推出了其采用4层板设计的AMD 750芯片组主机板——MS6195，但是，大多数的主机板厂商都更乐于接受VIA的KX133设计方案，因为KX133的总体设计方案更加便宜。

ASUS K7V-RM - KX133



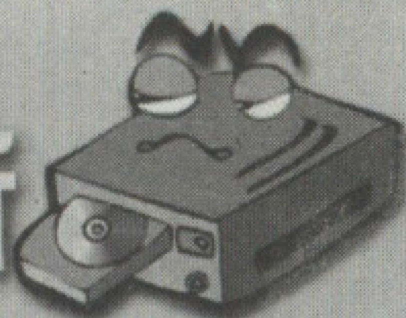
EPoX 7KXA - KX133



磐英和华硕提供的KX133主机板将很快成为可供使用的且非常可靠的设计。由于我们已经测试了它们的KX133主机板，因此我们可以说，它们都是可靠的选择，并且它们很快就可以在市场上获得，从而成为目前市场上最渴望得到的产品。

随着这些新Athlon主机板的引入，Athlon的主机板支持状况开始逆转。

目前，AMD还没有提供133MHz的产品，因为市场上支持133MHz FSB的主机板屈指可数。不久前，能完全提供133MHz并买得到的主机板芯片组还只有VIA的Apollo Pro 133A。在最近的几个星期里，VIA694X的CE版本才刚刚进入市场。CE版相对于早期的CD版本来说，修正了一些AGP4X下的问题。Apollo Pro 133A的性能绝不逊色与BX芯片组，这主要归结于133A在内存控制器的内存存取时序较BX为优。如果不是原本支持



DRDRAM的话，820在133MHz FSB方面的支持绝对是出色的。RDRAM那昂贵的价格以及不足的产量导致大多数人都不能获得其微不足道的性能提升。

当使用SDRAM的时候，820芯片组的主机板会出现严重的性能下降。其幅度相当于在Apollo Pro 133A主机板上，把133MHz的内存调为66MHz所造成的性能损失！由此得出，如果目前你需要使用133MHz的奔腾Ⅲ，那么Apollo Pro 133A主机板将是单CPU方案的不二选择。

假如英特尔能马上发布815芯片组，并能提供133MHz SDRAM直接支持的话，那么情形也许会得到改变。但是，根据我们获得的信息，它需要等到6月份才能发布。那些准备在下个月购买它的人们，都应该把它（指的是815主机板）从选购单中剔除出去。

从主机板厂商的角度来看，目前的Athlon比它刚刚问世时的头6个月要好得多。

超频

Athlon的超频有两种方式：一种是通过软件的方式（主机板BIOS或者第三方软件）来实现FSB的调节；第二种方式就是通过超频卡，可以同时实现FSB以及倍频的调节。

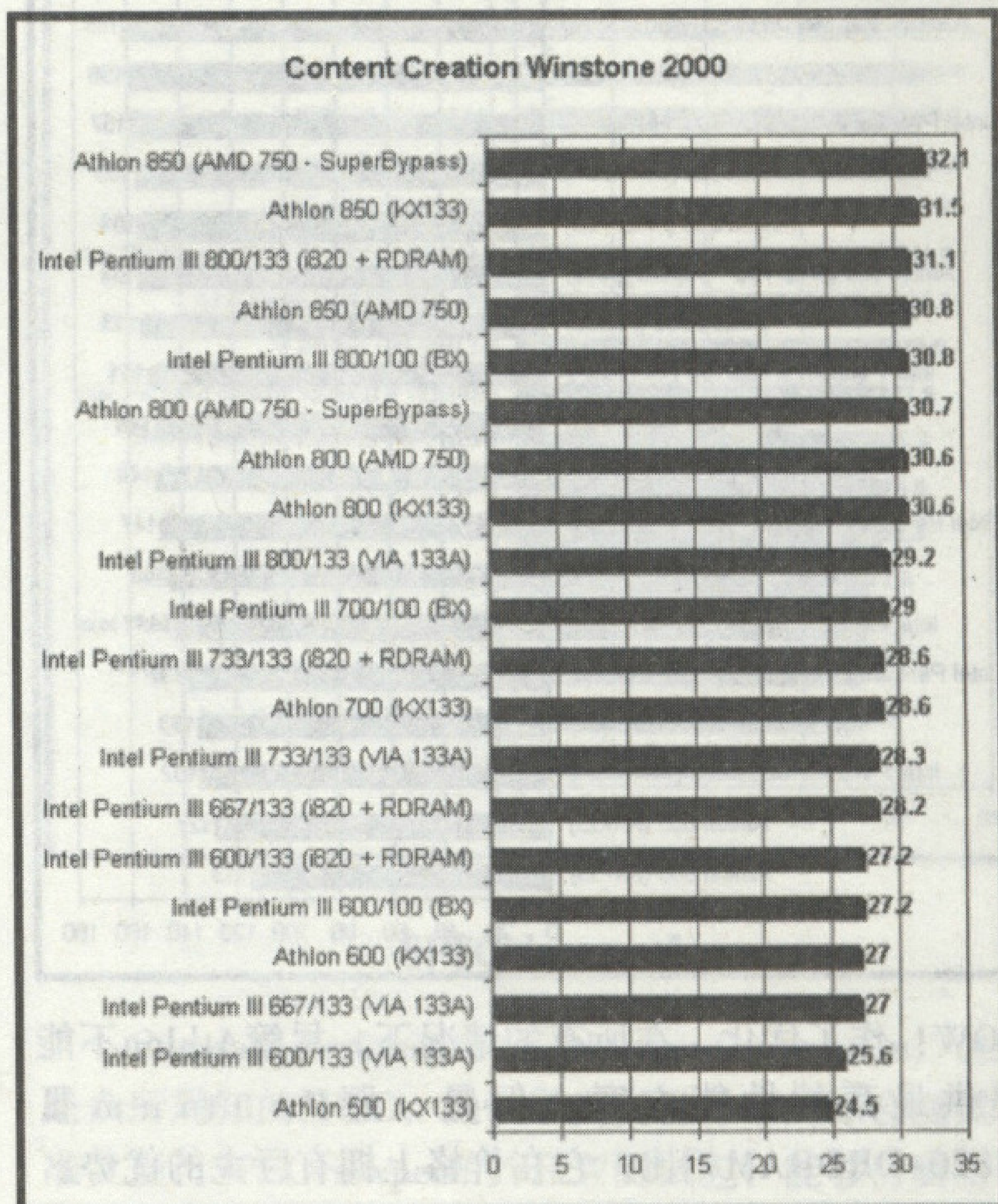
如我们前面所说的，Athlon在生产上采用了经已改良的工艺：0.18微米的K75内核将会在超频发烧友中引起骚动。已经有许多成功事例：采用0.25微米工艺的500MHz以及550MHz Athlon处理器超频至700MHz，而更新0.18微米内核的Athlon则更被超频至900MHz以上。

我们的Athlon 850样品也不例外。在缺省的电压1.7伏特下，我们实现了950MHz的超频而没有发生任何问题。通过把倍频调整为10X，我们实现了划时代的1000MHz，并且成功进入Windows。但是，在使用1.7伏特的情况下，跑Winstone时系统变得不稳定了。当我们把电压提升为1.8伏特后，系统依然不够稳定。

其限制也许来自于速率为400MHz的L2 Cache，也有可能是来自于由空气冷却的CPU热量。在此需要提及的是，Athlon 850不能实现1000MHz的稳定超频，并不说明它的超频性能差，因为我们此时采用的还是保守的超频方法来对目前可用的Athlon实行超频。当我们采用Swiftech的MC1000制冷器，并且把电压稍微再提高至1.85伏特或者1.90伏特后，这块Athlon不出所料地在1000MHz下运行得非常稳定。

如果把这800美元以上的芯片跟Kryotech那2000美金的相位冷却系统来比较的话，就可以明显地看出AMD的生产工艺已经得以改进了。如果你在今年年底之前，看到了在空气冷却的条件下运行于1GHz以上的CPU之时，不必惊讶，因为，这实际上只取决于市场对其是否有着足够的需求。

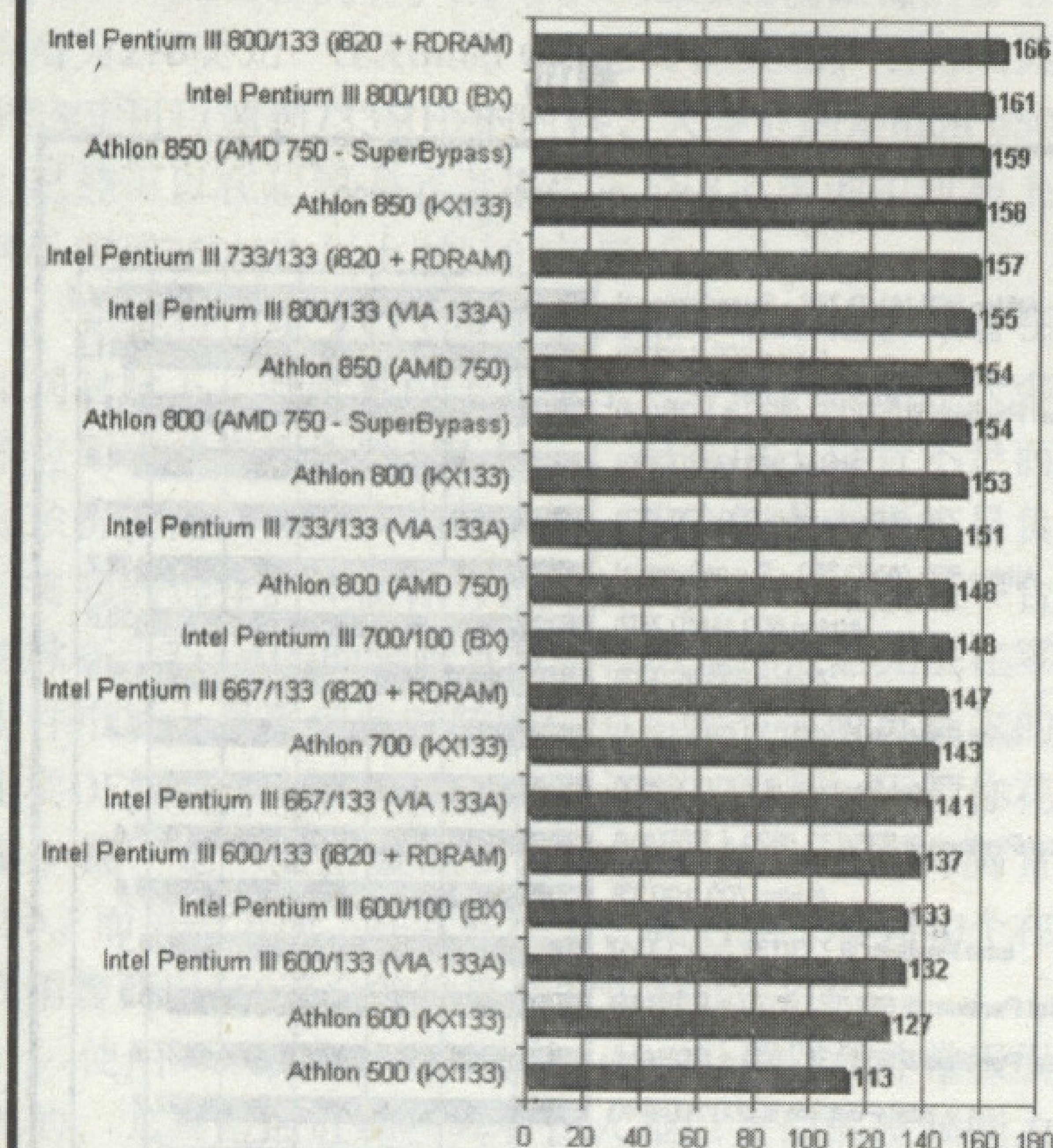
测试



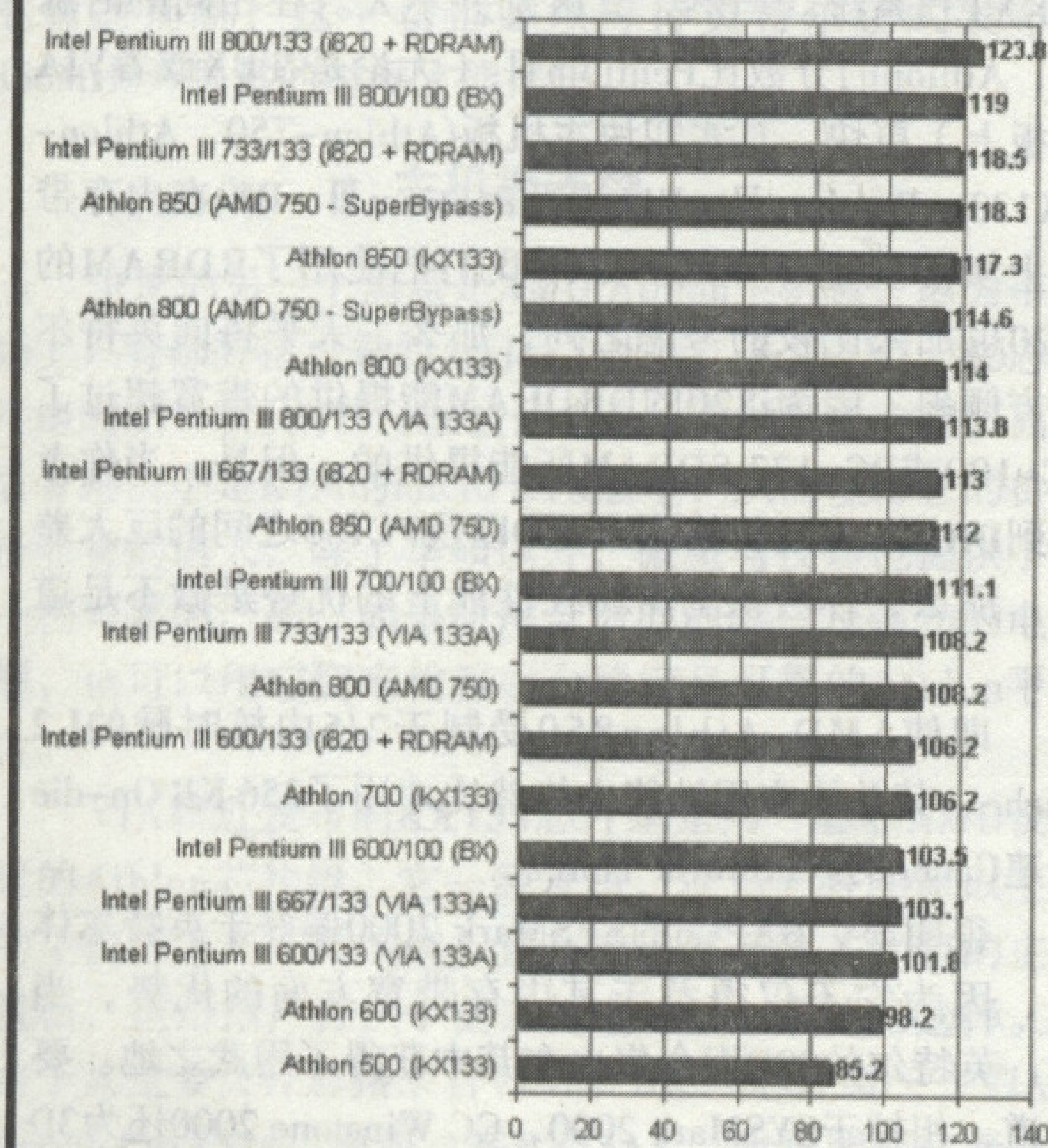
凭借着50MHz的优势，Athlon 850压倒了Athlon 800，在CC Winstone 2000中获得了最快的成绩。激活SuperBypass的AMD 750配置，在测试分数上些稍领先于KX133系统。当然，其区别并不大。在相同的时脉下，Athlon的分数比PentiumⅢ（无论是在BX或者VIA主板上）更快，其实四块主机板(Athlon-750，Athlon-KX133，PentiumⅢ -VIA以及PentiumⅢ -BX)在内存带宽上实际上是一样的。如果我们把使用了RDRAM的i820也加入比较的考虑之列，那么，天平将向英特尔一方倾斜，因为i820的DRDRAM能提供的带宽超过了PC-100或PC-133 SDRAM所能提供的。但是，当你考虑到DRDRAM的价格跟PC100以及PC133之间的巨大差异，那么，你会认为i820在性能上的优势是微不足道的。

即使AMD Athlon850受制于2/5内核时脉的L2 Cache，其总体应用性能也依然比才用了256 KB On-die全速Cache的PentiumⅢ优胜。

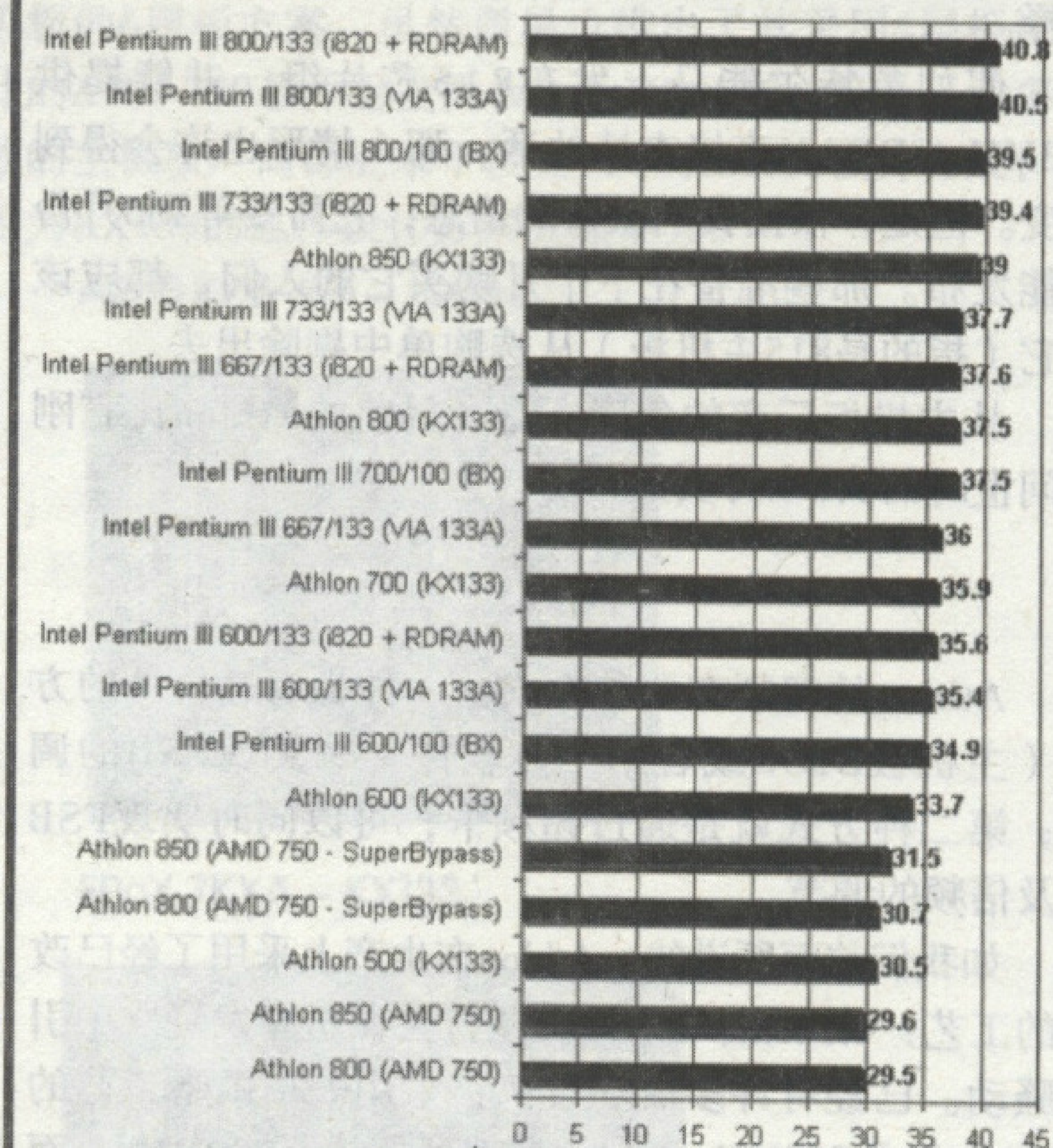
很明显，BAPCo的SYSMark 2000偏好于英特尔体系，因为它不仅得益于其内存带宽方面的优势，当然，英特尔的SSE指令集也在其中获得了用武之地。要知道，相较于SYSMark 2000，CC Winstone 2000还为3D



NOW！作了优化。在所有的情况下，尽管Athlon不能提供最高的性能方案，但是，跟PentiumⅢ+i820+DRDRAM相比，它在价格上拥有巨大的优势。值得注意的是，Athlon在AMD 750芯片组上打开了SuperbyPass时的性能相对于KX133来说，只带来了微不足道的性能提升，而对于AMD 750本身而言打开/关闭SuperbyPass的差别则在3%左右。



DDR GeForce在所有的1024×768×32的测试中，都获得了漂亮的60FPS。这样的成绩在很大程度上应该归属于GeForce内置的硬件T&L引擎以及DDR SGRAM。



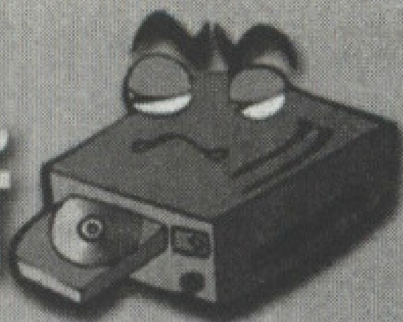
Unreal Tournament拥有非常特别的纹理引擎，这使得它也成为一个苛刻的AGP/内存带宽基准测试软件。在具备AGP4X以及DRDRAM（PC800）的i820+PentiumⅢ 800平台上，我们获得了最高的Unreal Tournament得分。

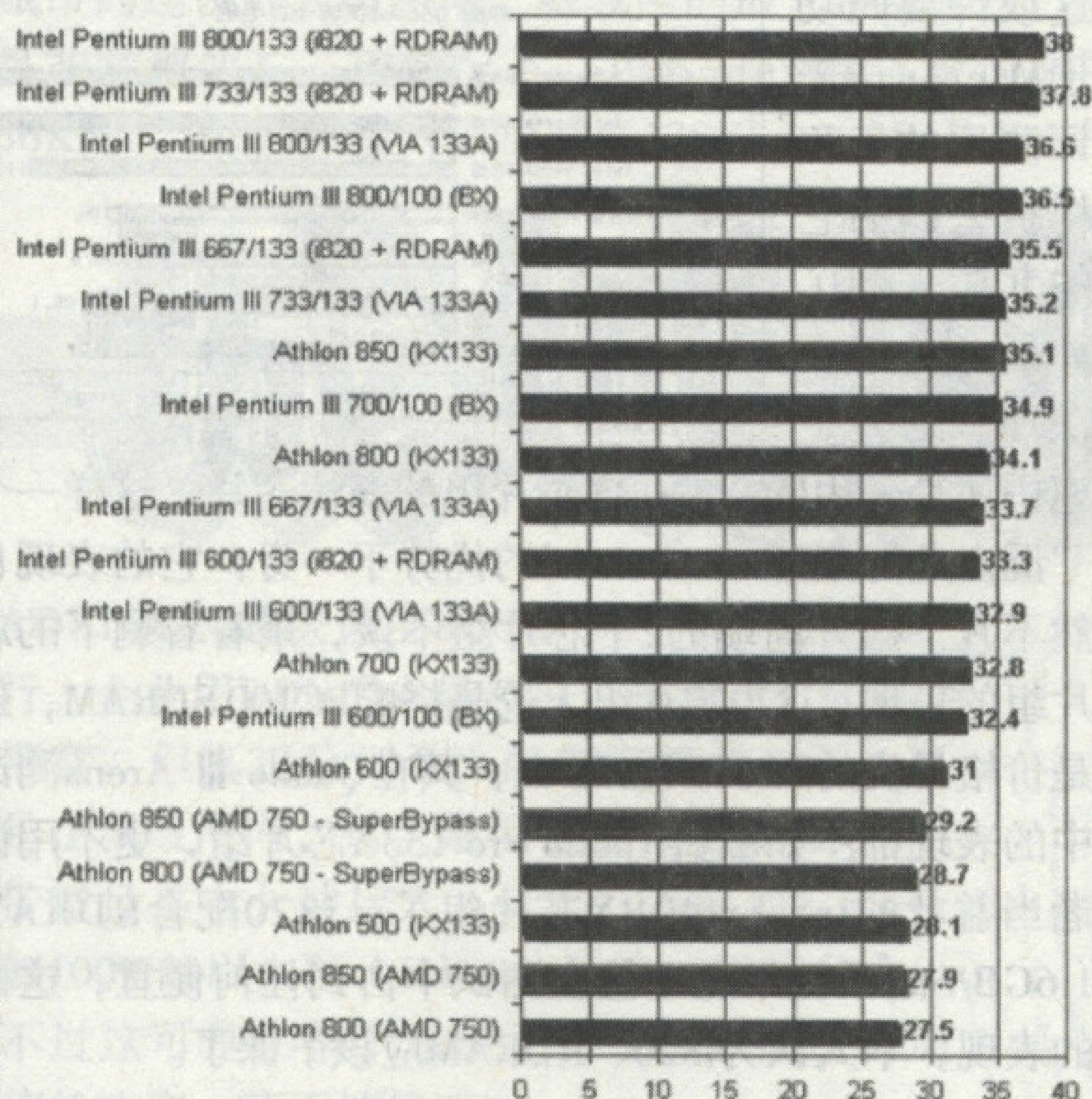
对内存容量、带宽的苛刻要求，使得PentiumⅢ 800+Apollo Pro 133A的系统也获得了不错的成绩，这主要归功于其芯片组的内存子系统提供了PC133 SDRAM的支持。

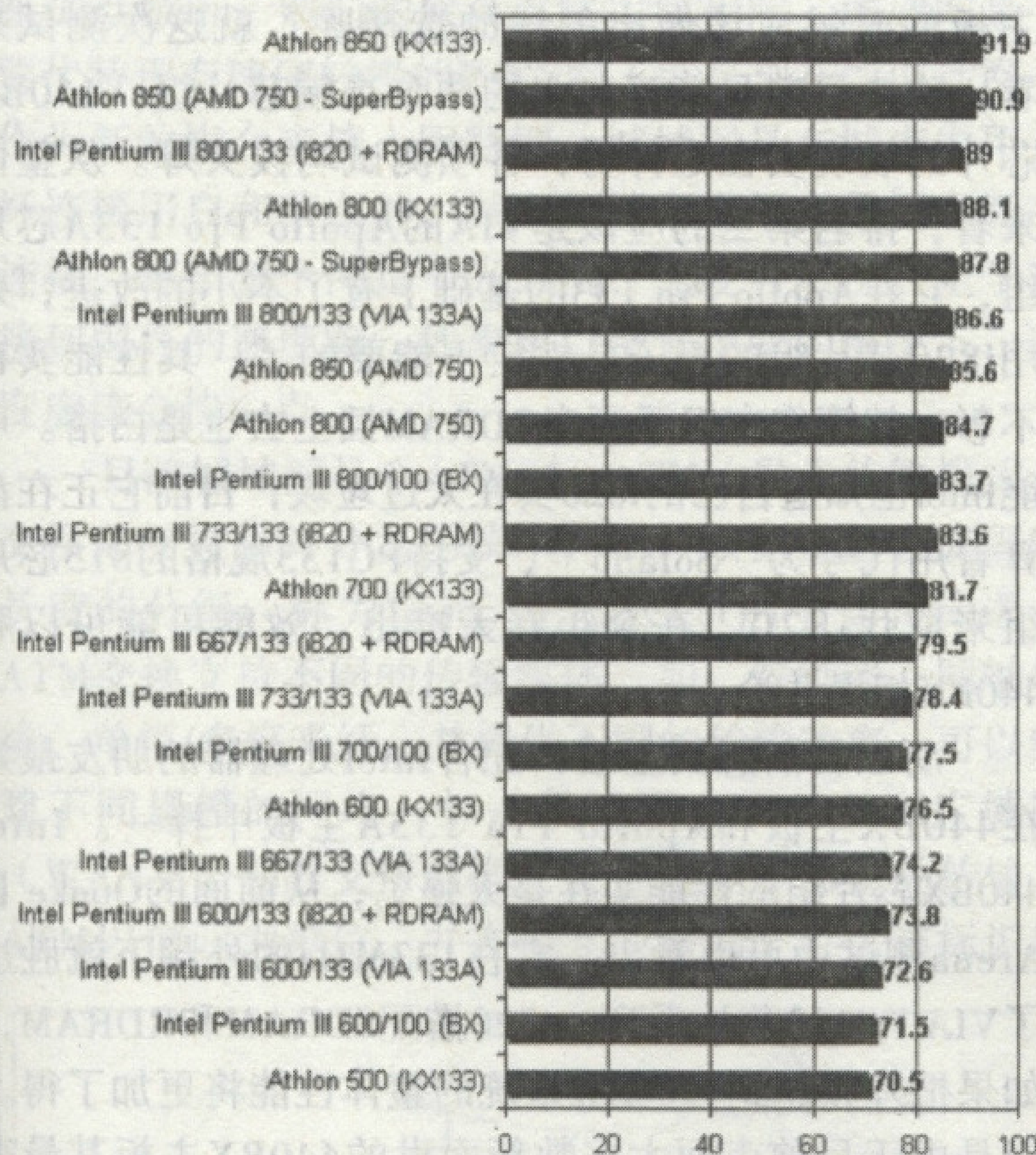
KX133+PC133 SDRAM的成绩把打开了SuperbyPass的AMD 750也远远地抛离了，其抛离幅度达到了32%！如果再加上价格上的优势话，那么KX133应该是最理想的Athlon宿主了。

基本上，1024×768×32bit的性能在各系统之间的差异，依然类似于640×480×16bit的情况。AMD750+Athlon 850的得分相对与领先者，已经被大幅抛离了。

Expendable也可以称得上是一个内存能力的测试平台，而KX133以及打开了SuperbyPass的AMD 750提

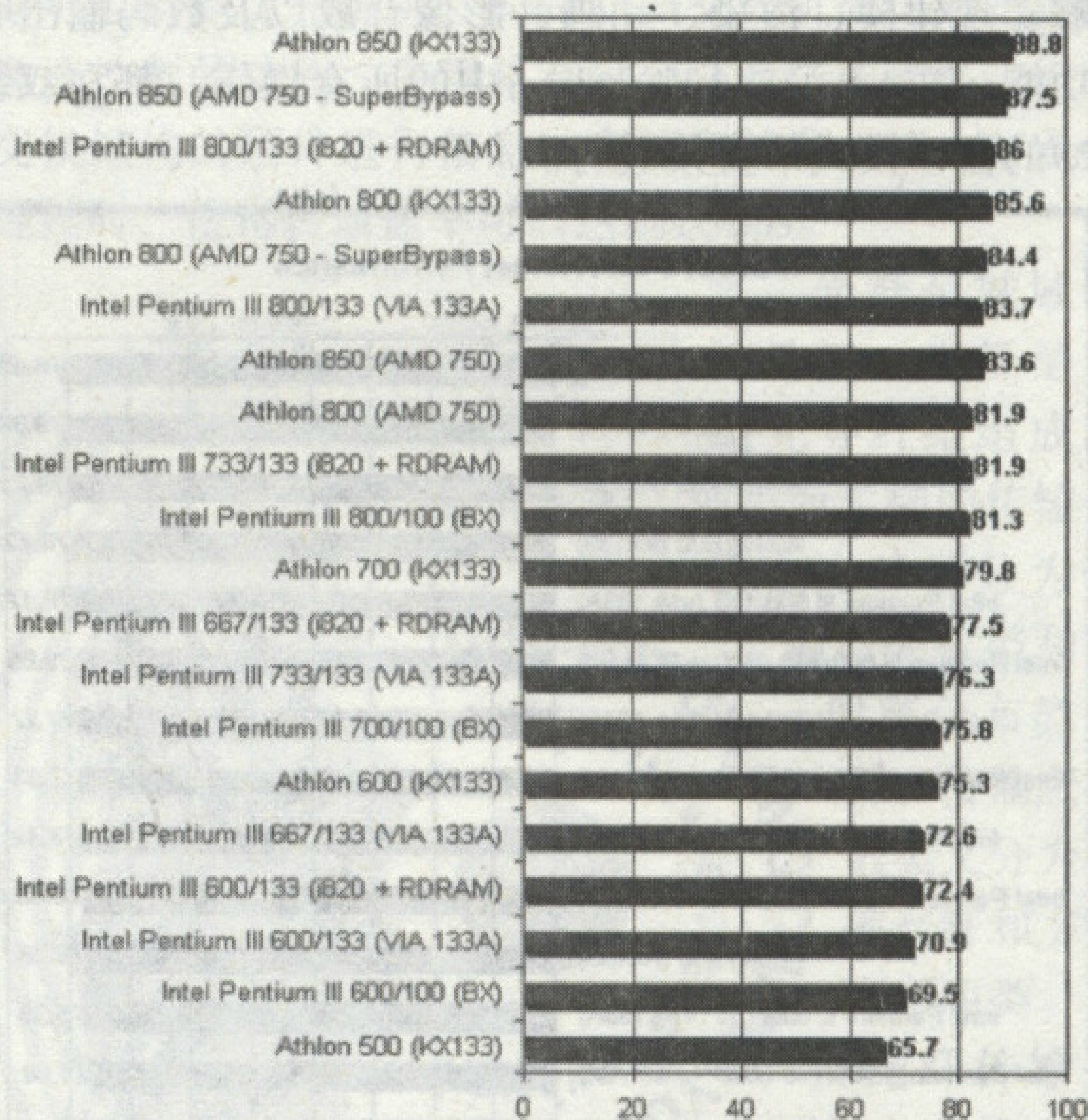






供了更低的内存潜伏周期，使得拥有最高时脉的Athlon 850获得了最好的成绩。不过，在相同时脉的情况下，PentiumⅢ 800+i820的成绩其实应该是最好的。

提高了分辨率以及颜色深度，主要带来的是对内存带宽的更高要求。但是，测试的分数基本保持了原来的结局。



SPECviewperf

Standard Performance Evaluation Corporation，也就是众所周知的SPEC，提供了真实世界下的综合测试基准。运行SPECviewperf的VIEW测试包，能够仿真出不同软件的运行效果。

目前的SPECviewperf 6.1.1由5个VIEW测试套装组成：Advanced Visualizer、DesignReview、Data Explorer、Lightscape 以及ProCDRS-02。每套VIEW测试套装都分别提供了一系列的测试样本，其数量从4个到10个不等。每个测试都专注于仿真不同的软件运行效果。所有的测试数据均以FPS（每秒多少帧画面）来表示，所以，获得最高的FPS，就意味着其性能最高。每个VIEW测试套装最后给出的结果都经过统计公式WGM（Weighted Geometric Mean）的加权运算：

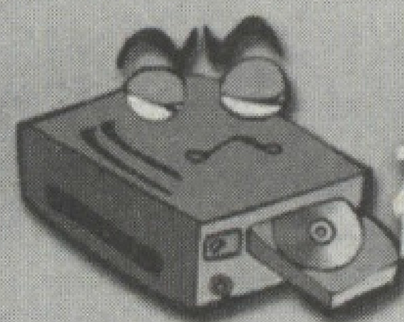
$$\prod_{i=1}^{n}(\text{frames/second}_i)^{(w_i)}$$

其中的n用于表示每个VIEW测试套装所要运行项目的多少，而w则是用0.1到1.0的数目来表示每个测试的权值。

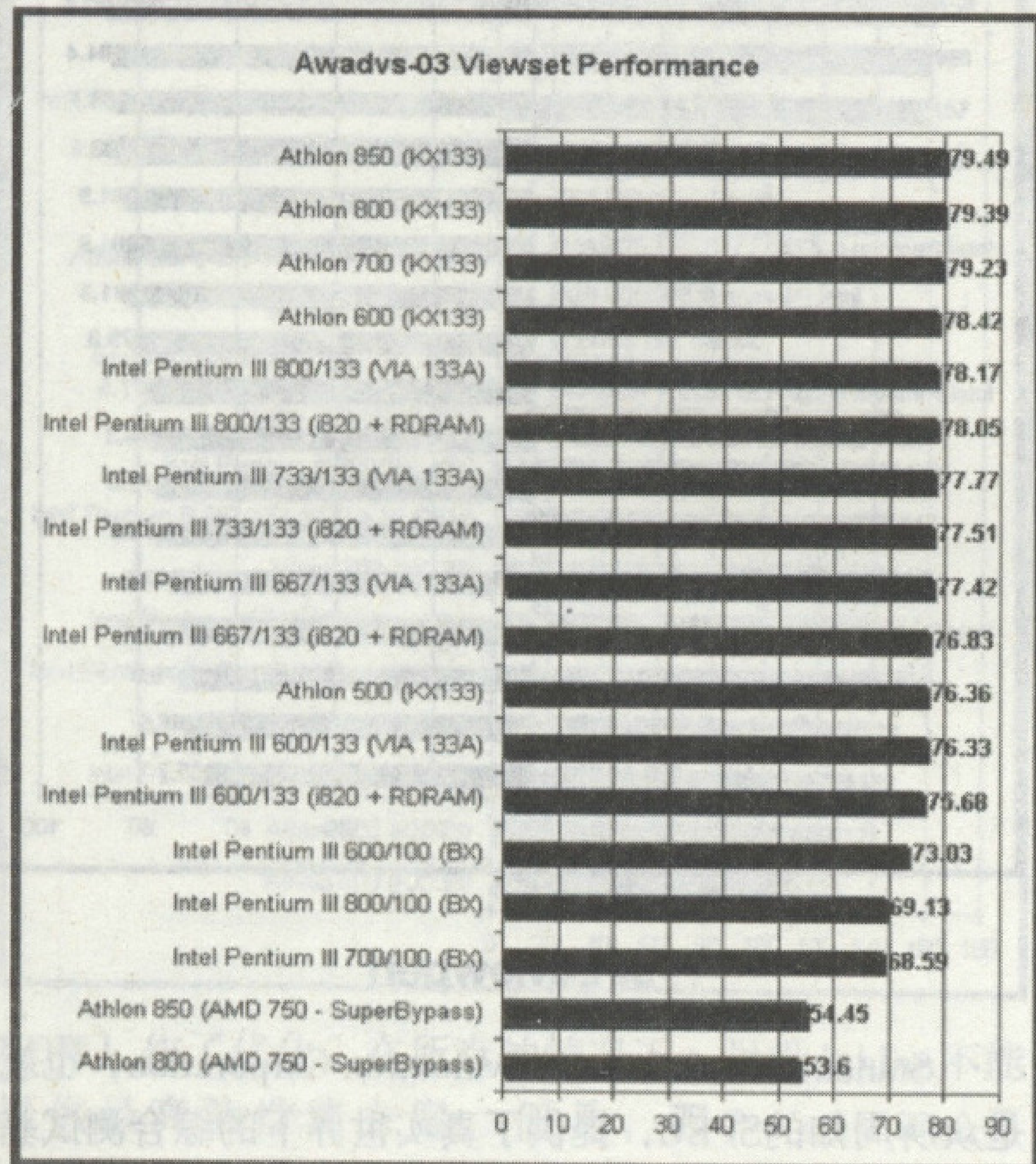
在测试中，我们注意到，GeForce的3.76 For NT版驱动程序，在某种程度上为KX133芯片组提供了性能上的优势。

Advanced Visualizer (AWadvs-03) Viewset

由Alias/Wavefront提供的Advanced Visualizer是一



套完整的、提供了全面基于工作站的3D动画系统：能够实现建模、渲染、动画、影像合成以及数码输出等功能。在Advanced Visualizer中的所有操作，都在双缓冲的窗口模式下直接进行。



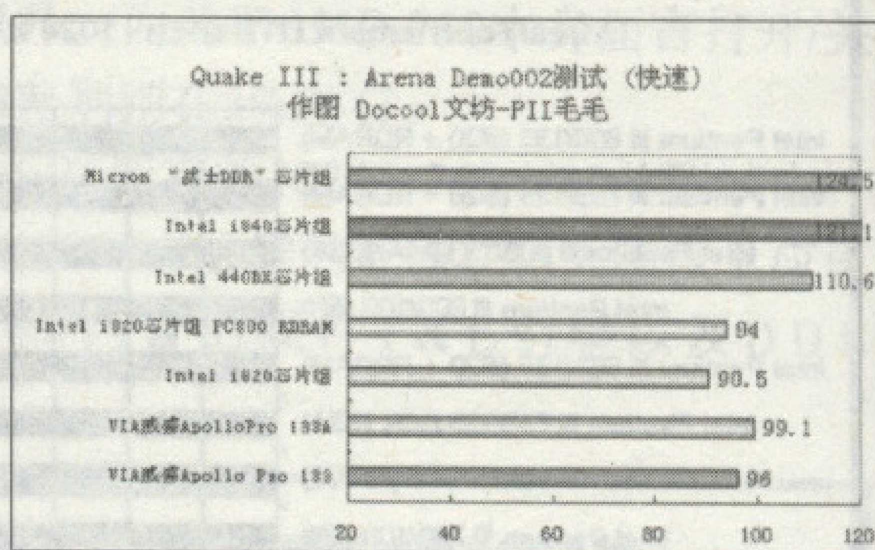
在KX133主板上，Athlon 850、800、700、650都获得了最高的成绩，这也许得益于KX133的133MHz内存带宽以及Nvidia的驱动程序。在这个专业级的OpenGL测试里，打开了SuperbyPass的AMD 750只获得了垫底的成绩。由于采用了相同的AGP/内存核心，采用PC133 SDRAM的VIA Apollo Pro 133A系统些微领先于DRDRAM+i820的系统。

对于3D建模以及动画来说，你应该采用KX133芯片组，Athlon是更容易获得并且能提供更高性能的解决方案。（未完待续）



（上接35页）

这或许要归功于Micron送来评测用的工程样板，因为它的北桥采用了Micron "武士DDR" 芯片，

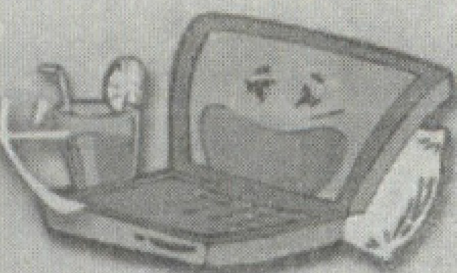


南桥还是采用Intel 440BX芯片组的南桥芯片，这样一个"混血儿"集Micron、Intel的优势于一身，它的表现自然不凡。撇开高端的2个芯片组不谈，来看看剩下的芯片组的表现，i820芯片组无论是搭配PC100 SDRAM，还是价格昂贵的PC800 RDRAM，其在Quake Ⅲ Arena测试中的表现都不如威盛Apollo Pro 133A芯片组，更不用说老当益壮的Intel 440BX芯片组了，i820配合RDRAM 1.6GB/S的系统带宽不能在测试中占到任何便宜，这样的表现，本人认为i820、RDRAM应该下课了。

四、各家PC133芯片组大拚命

在各大芯片组混战争夺市场的今天，大伙在购买主板的时候应该做出怎样的选择呢？就这次测试来看，除去目前只能流口水的两个高端芯片组，440BX芯片的表现实在是神勇，各项测试均拔头筹。从整体来看，排名第二的应该是VIA的Apollo Pro 133A芯片组，它在Apollo Pro 133的基础上有了不小的改进，采用i820芯片组的板子是铁定不能要的了，其性能实在不彰，就算您有银子买来RDRAM插上去也是白搭。可能Intel也知道自己的i820实在太过垃圾，目前它正在盘算着用代号为"Solano"、支持PC133规格的815芯片组来取代i820，在今年春天推出，效能可能可以和440BX相提并论。

所以目前想买主板，配合Intel处理器的朋友最好在440BX主板和Apollo Pro 133A主板中择一。Intel 440BX芯片组的性能实在是太强了，从前面的Quake Ⅲ Arena测试中可以看出，它在133MHz的外频下就胜过了VIA PC133芯片系列、i820搭配SDRAM和RDRAM，如果把外频超到150MHz系统的整体性能将更加了得。但是由于目前市面大多数新面世的440BX主板其最高只能稳定在150MHz外频，且对显示卡、内存的要求十分之高，以至于大多数DIY高手只能退而求其次跑133MHz外频了。如果周边设备比较不行的话，那么VIA Apollo Pro 133A（694X）是您想跑150MHz的最佳选择，因为694X北桥芯片可以让内存和前端总线也就是系统外频之间异步运行，上下幅度可以达到33MHz。



城域网 让我们在网上飞起来吧

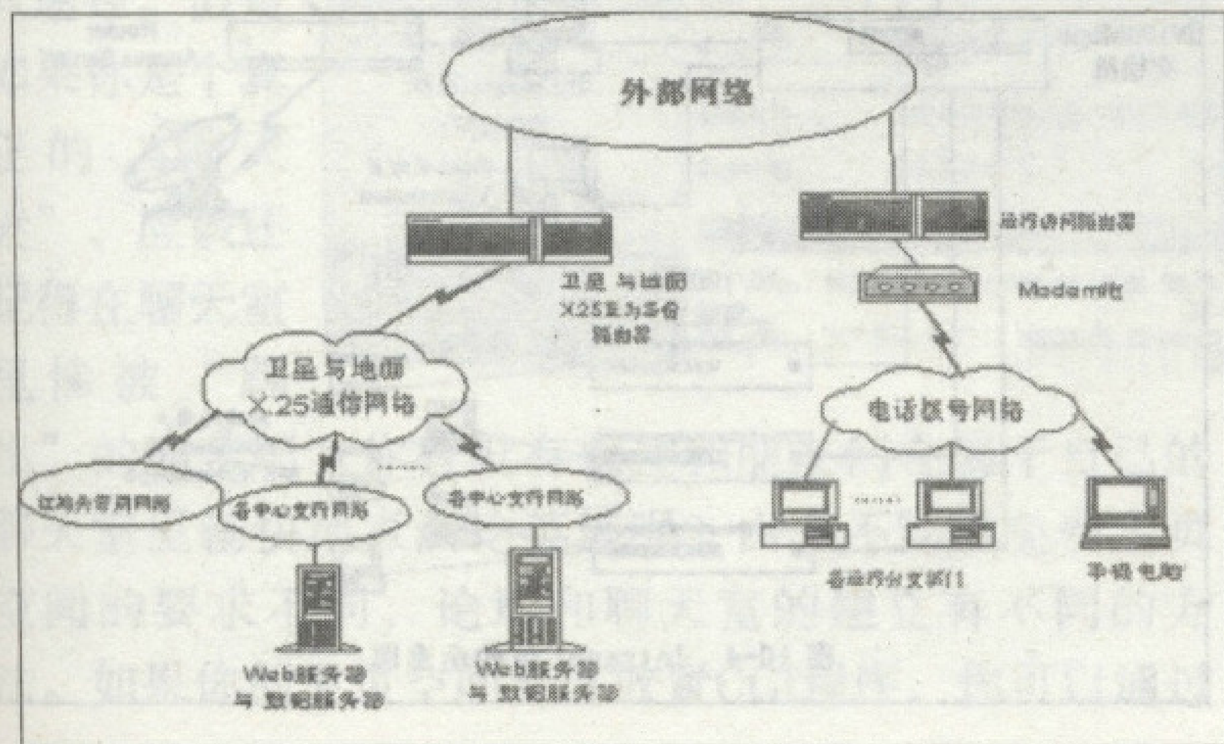
北京 李飞

城域网，即CAN（City Area Network），是在整个城市内建设的大型网络。城域网的最大特点是快，而且非常地快！一般情况下，用Modem接入最快速度56Kbps，用ISDN接入最快速度128Kbps（2B+D），用ADSL接入最快速度800Kbps上行、8Mbps下行。企业用DDN接入虽然可以租到几十Mbps的带宽，但真正分到个人的带宽却太少了。可是在城域网内，每人最低也能分到20Mbps的带宽且是永久性接入。什么，不够快？还不如100M的以太网（Ethernet）快？那是当然，不过这可是在整个城市里甚至在全国进行通信的速度，还不够快吗？

下面谈谈城域网的架设。

城域网的架设方法多种多样，目前中国有6座试点城市，他们的架设方法大致相同。城域网是要代替现有速度较慢的PSTN网（就是现在的电话网）作为新的媒介来接入因特网。城域网是在城市内用光纤连接用户和节点的，城市与城市之间也是用光纤来连接，等于整个网是个光纤网，速度自然快。至于连接到国外的速度嘛，如果出口带宽不变的情况下，速度应该会快一点。

目前城域网是个ATM网。ATM（异步传输模式）交换采用异步时分复用技术，用户数据被组合成固定长度的分组，称为信元，并在ATM网中分时传送。ATM交换支持不同的传输媒体，如：双绞线、同轴电缆、单模/多模光纤，并提供不同的传输速率。可以组建不同规模的网络，如：局域网（LAN）和广域网（WAN），同时支持数据、数字化语音/图像的传输。ATM以信元为单位，并在信元中增加了可丢弃标识和



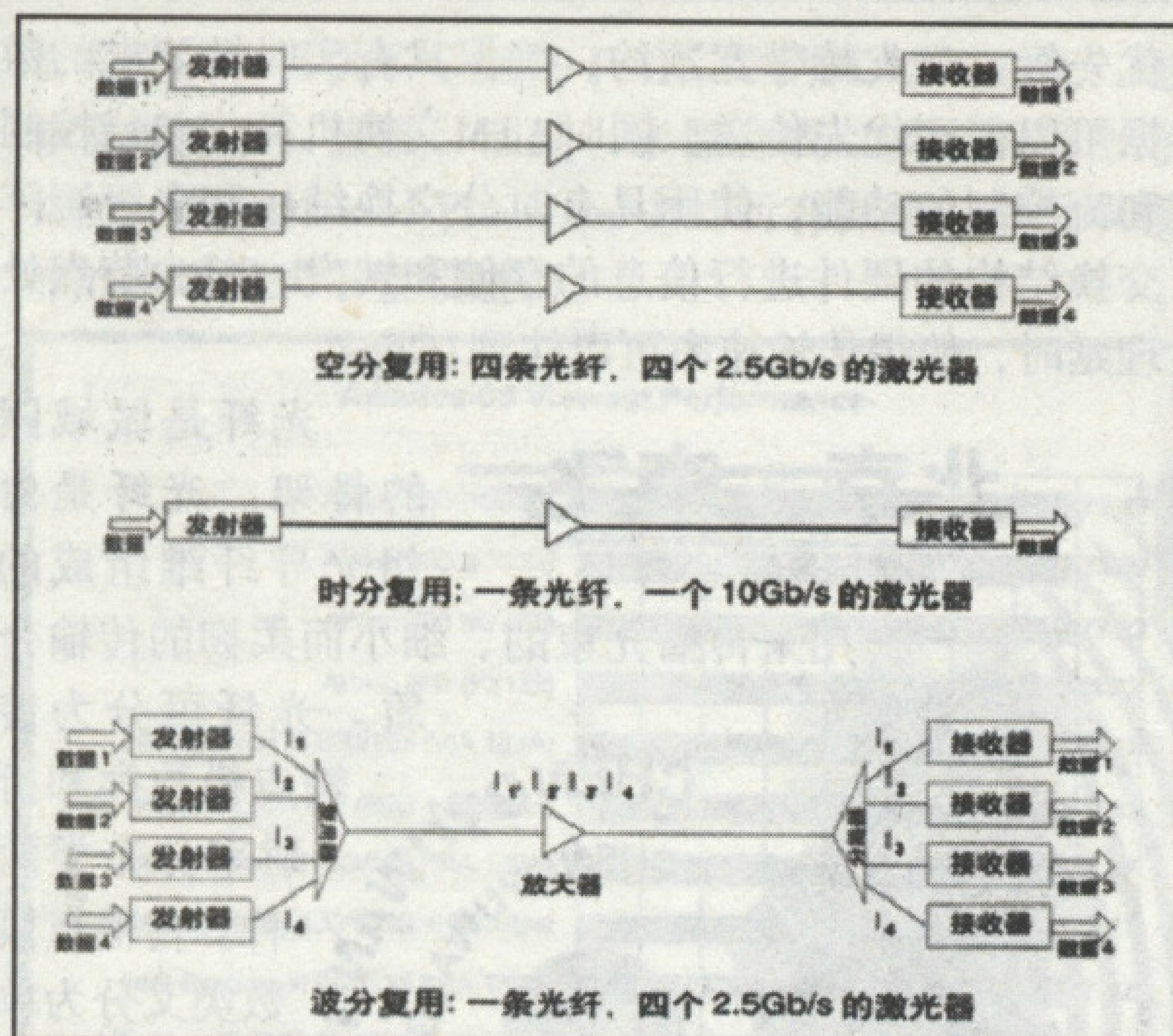
优先级，且支持带宽预约，确保具有实时性要求的数据可以得到优先传送。同时ATM交换机简化差错控制和流控制的功能，使用具有时分交换结构和多级矩阵交换结构的硬件进行信息的存储和转发，减少节点处理延时，使得传输速率可以达到1Gbps。

光纤是城域网的骨架。光纤是由一组光导纤维组成的用来传播光束的、细小而柔韧的传输介质。光纤可分为传输点模数类和折射率分布类两种。传输点模数类又分为单模光纤和多模光纤两类。单模光纤传输速度快、容量大；多模光纤传输速度较慢、容量较小。折射率分布类又分为跳变式光纤和渐变式光纤两类。跳变光纤的折射率为常数；渐变式光纤折射率随光纤的半径增大而减小。与其他传输介质相比较，光纤的电磁绝缘性好，信号衰变小，频带较宽，传输距离远。光纤通信实际是应用光学原理，由光发送机产生光源，将电信号转变为光信号，再把光信号导入光纤，在光纤的另一端由光接收机接收光纤传过来的光信号，并将它转变为电信号，经过解码后再处理。光纤通信系统中起主导作用的是光源、光纤、光发送机和光接收机。从原理上来讲，一条光纤不能进行信息的双向传输，如需进行双向通信时，需使用两条或双股光纤，一条用于发送信息，另一条用于接收信息。由于光纤是用纯度极高的二氧化硅制成，所以成本比起双绞线、同轴电缆要高得多。因而怎样在带宽不变的情况下尽量减少光纤的条数以节省成本便成为十分重要的问题。为此，现在城域网正在偿试引用密集波分复用技术（DWDM）。

密集波分复用技术（DWDM）是一种新型的光技术，一般用于ATM骨干网，它能有效地增加现有光纤骨干网的容量和性能，并且成本低廉。

大部分现有的ATM骨干网都工作在2.5Gbps或其以

CHENGYUWANG CHENGYUWANG CHENGYUWANG CHENGYUWANG



下的光纤链路。波分复用（WDM）是一种增强光纤传递信息能力的技术，它在同一根光纤上以不同的波长（或色彩）同时传递多个信号。事实上，波分复用将一根单纤转换为多条“虚拟”纤，每条虚拟纤独立工作在不同的波长上。拥有多于一小组信道（2个或3个）的系统称为密集WDM（DWDM）系统。几乎所有DWDM系统均工作在1550nm的低衰耗波长区间。现在ATM骨干网带宽可以达到400Gbps，每个信道10Gbps。减少光纤条数以节省成本变显得尤为重要。

如何使光纤跑到10Gbps呢？有3种方案：

空分复用技术成本太高，显然不适用。

时分复用技术（TDM）称为“较高比特率”方式，要求信号以电的方式进行复用，然后将信号复用至一个新的更高比特率进行传输。

时分复用技术有4个缺点：

第一，全盘升级至新的更高速率，网络接口必须用4倍于其容量的单元替换。对日后升级带来不便。

第二，随着比特率的增加，信号失真（由于色散和光纤的非线性）成为传输距离上的一个限制因素。导致信号脉冲“污染”的色散效应在10Gbps标准单模光纤上比在2.5Gbps标准单模光纤上大几倍。

第三，电子器件目前最高传输速率为10Gbps，而光纤的容量高于此速率几个数量级。

第四，操作和维护费用都非常昂贵。

相比之下密集波分复用技术不需要全盘升级，且2.5Gbps色散限制通常在1000公里范围，而10Gbps色散限制为200公里。因此密集波分复用技术比时分复用技术传得更远。目前密集波分复用技术允许在一根光纤上传递40多个信道，每个信道速率高于100Gbps。

总而言之，密集波分复用技术提供的优势包括：

1. 通过将每根光纤转换为多路虚拟纤，最大限度地减少光纤的使用量。

2. 与等价容量的单激光器解决方案相比，能扩展非再生距离限制。

3. 通过递增式服务中，容量升级和缩短支配时间，提供更大的伸缩性。

4. 在一根光纤上从一个单信道扩展为40多个信道。

5. 此外密集波分复用技术是目前唯一一种能够在一根光纤上传递10Gbps以上带宽的商用技术。

6. DWDM系统对比特率和在其上运行的协议的变化透明。

综上所述，用ATM网，并在骨干网上使用密集波分复用技术是架城域网的最佳方案。

显然城域网的成本极高，但架设还是可行的。现在各家各户都有电视吧？（废话~~！）多数有线电视都是用光纤进行通讯的。利用现成的有线电视光纤网连接用户，再加上现有的一些ATM光纤网，相对投资还是很少的。

我曾在济南使用百灵网（济南的城域网），速度十分快，下载150M的VOD用不了两分钟，不仅可以在网上看电影，更可以进行视频会议。由于城域网正处于测试阶段，并没有作很大投资，所以达不到过高的速度。但城域网技术已经成熟了，不久以后应该在全国各城市中相继架设起来，等到全国都用光纤连接起来后，20Mbps的上网速度根本不算什么。

如果说以前的拨号上网像牛拉车一样慢，那么城域网便真的可以让我们在网上飞起来，感受高速带来的种种便利，让我们期待城域网的普及吧。

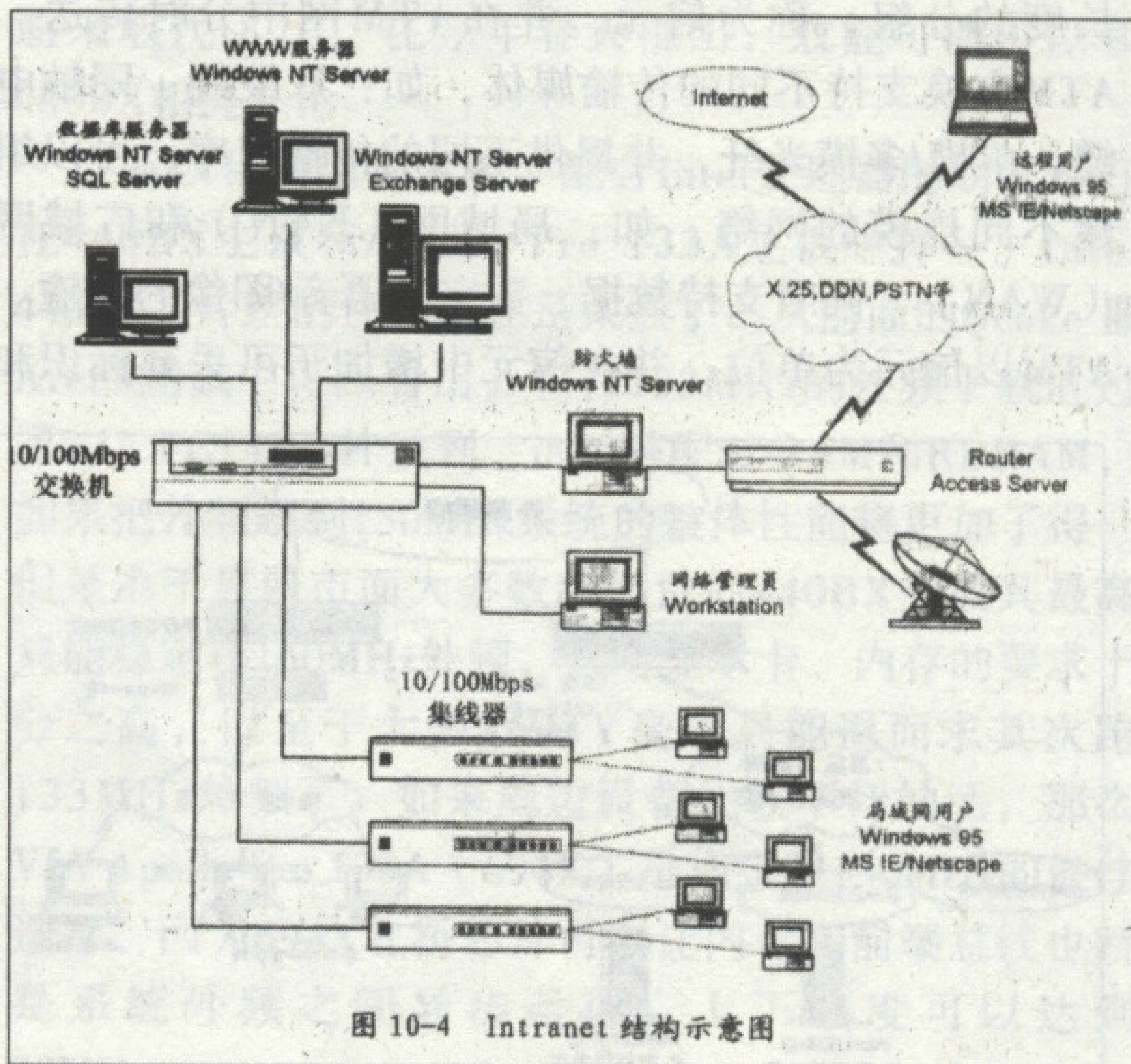


图 10-4 Intranet 结构示意图



让你的主页更完美

吉林　何广

现在，随着国内网络的发展，申请一个免费的主页空间已经很容易了，而且现在的免费主页空间容量还是挺大的。当你按照各种各样的网页制作方法，花几天时间千辛万苦做出自我感觉不错的主页时，浏览者对你的主页并没有特别的好评，为什么会这样呢？其实并不是你的主页做得不好，而是网络上现在的个人主页实在太多了，即使你的主页做得比他人的好一点，但是在快速的浏览下，这点差距很难看出，只有在内容上取胜才能使你的主页脱颖而出，所以你得为它添点花样：

一、建立自己的论坛和聊天室

我个人认为建立自己的论坛和聊天室是主页中最重要的一个环节。无论如何，就我们个人的时间和精力来说，个人主页多数不可能为网迷提供软件下载等服务。所以我们的个人主页其根本目的应该是为大家的交流提供一个属于自己的地方！

论坛和聊天室是网友交流消息的有效途径。但是如果你是个真正的“聊天迷”，应该还记得在聊天室里惨被“踢出”的痛苦吧？你有没有想过和朋友们在属于自己的聊天室里畅快地煮酒论英雄呢？由于不同的免费主页空间的要求不同，论坛和聊天室的建立有不同的方法。如果你的主页空间允许放置CGI程序，你可以通过自己下载CGI程序来修改并上传你的主页，这样做你不仅将拥有全面的管理方法而且还可以将论坛和聊天室办得很出色。如果你的主页空间不允许放置CGI程序，那只有用ASP了，或者只有到其他地方申请一个免费的CGI资源。

下面是我在网上碰到的比较好的聊天室的提供商的地址，由于网络上的站点的变更比较的频繁，我的介绍不一定很准确，仅供参考：

聊天室提供商的地址	特点和评价
http://www.parchat.com	java聊天室,速度可以
http://202.103.102.9	速度极快,管理方便
http://beseen.com	全世界最大的聊天室
http://chat.networm.net	50多种表情，并支持MIDI

二、留言本

留言本在个人主页上也是必不可少的。当浏览你主页的人有话和你交流时，留言本的作用就体现出来了，表扬的话可以奖励你制作主页的努力；批评的话可以让你知道主页所需要改善的地方，使你的主页更加完美。提供免费主页空间的地方一般都有免费的留言本提供，如果你的主页空间没有免费的留言本提供，有两种解决方法：

（1）自己编写一个留言本，此方法需要你有较深

的程序编写功底。

（2）申请一个留言本。

如果你的主页空间能够支持架设自己的CGI程序，而且你有足够的时间和精力及知识来自己下载、调试源程序，你应该通过CGI 留言本服务商来实现。这样一来，你可以制作出拥有你自己特点的留言本，让人能够过目不忘。如果你的要求不高，可以通过留言本服务商来实现，方法很简单，你只要填写一张表格就可以了！

留言本的选择有下面几个要注意的地方：

1.留言本服务商的速度要快。在网络上，“时间就是金钱”这句话永远是对的。如果你的留言本不但留言慢而且连他人看你的留言本都慢，你还能够指望有多少人给你留言呢？

2.留言本服务商的安全性要高。有些服务商的留言本是支持Java代码的，但由于这样的留言本很容易被攻击，所以切记千万不要选择它。

3.留言本最好能够有定制功能。这样一来，你可以制作一个属于自我的留言本，没人愿意自己的留言本是千篇一律的面孔。

4.留言本选择有管理功能的服务商。这样可以使你把那些你认为不好的话一一删掉。

5.选择有论坛化的留言本。这样的留言本的功能令人羡慕，它一般都有管理功能，而且安全性好。

下面是我在网上碰到的比较好的留言本提供商的地址：

免费留言本提供商的地址	特点和评价
http://www.xz.jinfo.net	速度极快，有定制功能
http://www.popchina.com	FTP维护，速度可以
http://www.eastart.com	速度极快，管理方便
http://abc.yesite.com	速度极快，管理方便，
http://202.103.176.30	速度极快，有定制功能。

三、建立邮件列表

一般按照你所申请的主页空间的要求，主页在三个月内要进行一次更新。如果你的主页有所更改，而你又想马上通知朋友们来看，一个一个地发E-Mail实在太慢了。如果有一个属于你自己的邮件列表，即可以将你所有朋友的邮件组织起来，把邮件列表放在主页，通过它对你的主页有兴趣的朋友可以自动加入，而当你有新的刷新出现时，你可以一次通知所有的朋友来参观你的主页。如果你的主页空间允许放置 CGI程序，你可以编写CGI程序来实现；如果你的主页空间不允许放置CGI程序，你可以申请一个。下面是我在网上碰到的比较好的邮件列表提供商的地址：

邮件列表供商的地址	特点和评价
http://www.websitepostoffice.com	自助式邮件列表
http://www.bentium.net	提供新闻服务器。

四、建立友情链接

这是大大小小几乎所有网站的一贯做法。对于友情链接，你应该很认真地将它建立好。你最好在自己的首页或专门做一个“友情链接”专页来放置他人的ADD，并且能够有一定的介绍。而友情链接要认真的做好，应该做得新鲜、醒目。并且首页的交换会在一定程度上为你带来新的访问。

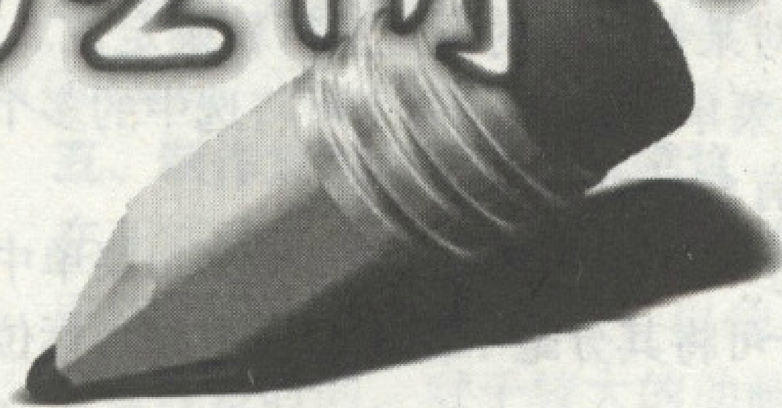
五、计数器

计数器是每个站点必须之物。但是一个简单的计数器只能为你“1+1”地计算人数，有的计数器在刷新一次后增长一次，有的计数器在IP地址变化一次后才增长一次。而现在有一些免费的统计服务，它可以统计出你的主页的总访问人数、每天的访问人数、访问者所使用的操作系统、访问者的浏览器、访问者的停留时间、访问者的来处等有用信息！下面是我在网上碰到的比较好的计数器提供商的地址：

免费计数器提供商的地址	特点和评价
http://www.counteract.com	有500种计数器任选
http://www.yc.nx.cn	可以改变代码
http://best.neteast.com/	速度快，不错的统计系统
http://abc.yesite.com	国内首家访问统计系统
http://www.pcbirds.com	不错的站点计数器

经过以上的修饰，我想你的主页一定会大变样了，你的主页浏览总人数还会是1位或2位数吗？当然，你只有想方设法、多花点时间将你的主页做得漂亮一点，你所添加的论坛和聊天室等才能起到真正的用处，否则……。另外，由于网络上站点的变更比较频繁，你应该对所申请的免费主页空间、免费的留言本等免费服务要有一定的心理准备，有朝一日，出了什么问题，能够经受住“打击”。

编者按：以上方法仅为作者个人看法，不代表本杂志社观念。实际上做好个人主页还有很多方法，内容丰富虽然比较重要，但是必须记住不要让太多的垃圾内容塞满你的Home page。内容有较鲜明的特色才能吸引更多的浏览者。画面不要太花，很多人都喜欢那种很清爽的页面。



Flash动画制作经验点滴

上海　周克勤

Flash是由Macromedia公司出品的网页动画制作软件，其最新版本为Flash4。它与Dreamweaver和Fireworks并称为Macromedia公司的网页制作三剑客。Flash凭着其生成的矢量动画文件小，交互性强，先进的流技术等诸多优点，已逐步取代Gif动画，成为网络动画的标准。在网络飞速发展的今天，想必大家对由Flash制作出的各种绚丽效果早已有所领略。在惊叹、震撼、羡慕之余，不少朋友已跃跃欲试，开始学作Flash 动画。现在网上及各种电脑报刊中的Flash教程和实例确已很多，笔者就此从另一个角度主要来谈谈如何学好Flash和使用中的一些经验与心得。

许多还未接触过Flash的朋友们一定会问该如何有效合理地开始学习Flash。我个人的一点建议是：首先，你需要有一套比较全面系统的教程，书籍或是从网上下载的都可，内容不用讲得太深，只要全面一点即可。在你熟悉了一些基本的操作和功能之后，即可开始动手做几个简单的动画。记住，一定要亲手做几个，因为这不但是对你从教程中所学的知识的巩固和更直观的理解，而且更重要的是许多问题只有在亲自动手试时才会遇到，有了问题就要解决，这就可能会培养出你对Flash 的浓厚兴趣。其次要知道网络是学习Flash的最好场所。看看一些由Flash制作的经典站点，体会一下别人的创意和构思，因为很多时候我们缺少的并不是技术而是创意。下载一些源文件（fla文件）分析一下，看看别人用的是何种技巧。即使找不到太多精彩的fla源文件也不要紧，因为早已有可破解swf文件的软件（如SWF Browser），而且即便是swf文件，你也可以用键盘上的左右方向键来逐帧播放，从中慢慢体会其制作思路。这里有一点要说明，即使我们用IE5中的全部另存也不能将网页中的swf文件保存下来。但是，我们用查找命令在IE的Internet临时文件目录（一般为C:\WINDOWS\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5）中找到所浏览过的swf文件。另外，要常去一些Flash论坛看看，如现在人气很高的“闪客帝国”的交流中心，自己有问题可以提，别人提的问题你也可以看看高手们是如何回答的。平时也可找几个共同学习Flash的朋友聊聊。总之，要多交流，多捕捉一些你想要的信息。最后，要将不断动手实践制作和分析思考相结合。记住一点：一般教程只能起到“师傅领进门”的作用，Flash中的大部分内容还是要靠自己慢慢体会和摸索的。

如果你已学习Flash一段时间了，想了解一些使用中的经验和技巧，那就请接着往下看吧。若你早已是一位Flash高手了，还请莫见笑。

一、影响生成文件大小的因素

我们用Flash制作出的动画大多是用于网页上的，所以最终生成的swf文件就不能太大，以免影响动画文件的传输和播放。大家在制作时一般需注意：

1、Flash中绘制的都是矢量图形，矢量图与位图相比经得起缩放、旋转和移动。最重要的是矢量图的缩放并不会影响图像的清晰度，也不会增大文件的大小。

2、尽量将所要用的素材定义成Symbol元件，包括图像、按钮和电影剪辑。因为定义成Symbol不仅便于对其操作，而且可将其从Library中反复拖出使用，文件的大小并不会明显增加。Flash中绘制的图形原来都是打碎的，要对其进行色彩（color effect）、透明度（alpha）及鼠标事件（对于按钮）进行设定，都需先将其转换为Symbol。

3、我们很多时候需要从外部导入其他类型的文件。在导入之前，最好事先按所需的要求处理一下。如导入位图jpg文件之前，想一想此图像用在最终作品中的实际大小，如太大则先用Photoshop将其缩到特定的大小，以减小文件的大小，而不要导入后再在Flash中缩放。另外，用Jpg Optimizer对jpg文件再减一次肥也是很有必要的。如使用导入的Wave文件（注意Flash4并不支持mp3文件的直接导入，只是在最终输出时可将Wave压缩成mp3），一般可将其由16位立体声转换成8位单声道，这样可大大减小文件的大小。在Flash4中或是使用其他音频工具都可以进行转换，只要自己在音乐质量和文件大小之间找到一个满意的平衡点即可。另外，建议大家尽量使用节奏上循环的音乐作为背景音乐。因为这样我们只需用音频编辑工具（如Acid Wave等）截取其中的一小段再在Flash中设定其循环播放次数即可，大大减小了文件大小。

4、动画中的关键帧使用的多少直接关系到生成文件的大小，因此要多多使用过渡。

Flash4中提供的动画过渡功能是十分丰富的。运动过渡（Motion）、变形过渡（Shape）、运动导向过渡（Motion Guide）等，运用得好可以快速地做出非常不错的效果，不用手动添加过渡帧，既方便又不会使生成的swf文件太大。另外，在某些情况下，适当地在Action面板编程，设定控制变量，也可节省一些关键帧的使用。

5、不要害怕多使用一些层。有些朋友可能会受Photoshop的影响，认为增加层就会加大文件的大小。在Flash中，层数的增加对文件大小的影响是微乎其微的。多使用一些层不但会使一段较为复杂的动画便于管理和编辑，而且还有利加快Flash在播放时的运算处理速度。

二、提高操作编辑效率的一些方法

1、Flash4较Flash3的一个重大的改进之处就是支持帧的拖拽移动。我们选中某一帧或多帧（用Shift键）后，使用拖拽可轻易改变其在不同层或同一层上的定位。通过拖拽过渡段的开头或末尾关键帧可十分方便地改变其过渡时间长度。

2、多用善用帧右击菜单中的Copy Frames、Paste Frames和Reverse Frames命令，可以有效地加快编辑速度。前两个命令就不用我多说了，Reverse Frames命令可将选中的一段帧的前后顺序颠倒。如我们做一颗星星由小变大再由大变小的动画，只需先做好前一半，将其选定、复制、粘贴到接下来的帧上面，再将这后一半帧选定，右击执行Reverse Frames命令即可。

3、要记住Flash中对Symbol元件进行一般的颜色、透明度和亮度等参数的改变是十分简单的。只需在其属性窗口中的Color Effect面板中调整即可。千万不要傻乎乎地将其打碎再重新填色，这样可就走了弯路了。

4、用File菜单中的Open as Library命令可将一个fla文件以储存库（Library）的形式打开，将已有的Symbol元件拖出即可直接使用。这似乎有些侵占他人劳动成果的感觉，但确实可节省不少时间，提高了效率。再说原作者既然提供出源文件应该也是允许他人使用的。

5、适当地调整一下工作视图也是十分必要的。如可以用时间轴右方的帧显示按钮来改变帧的显示大小。用View菜单中的Grid可显示参考网线，网线大小的颜色可在Modify→Movie窗口中设定。按下工具栏中的放大镜按钮后进行框选，可对框选区域局部放大。

6、对于较复杂的动画片段，我们可新建一个空白层，右击其上的某一帧，在弹出的菜单中选Properties进入其属性窗口，在其中的Label面板中选Comment后再输入文字说明，以便今后管理时对此段动画的内容一目了然。

三、精确定位的方法和技巧

在一段较大的Flash动画中肯定会含有许多Symbol元件，有时需要对某些元件的位置进行精确定位。

1、用Modify菜单中的Align命令可将选中的多个物体进行对齐，并有多种对齐方式可选。

2、先用Copy命令复制某元件后，用Edit菜单中的Paste in Place命令可将其分毫不差地粘贴在原坐标位置处。

3、如我们想对主场景中的某一Symbol元件进行编辑，一般情况下会跳出主场景而进入其自身的编辑背景窗口。但许多时候，我们在编辑的同时还要参考主场景中其他元件的位置或大小。这时只需右击要编辑的元件，在弹出的菜单中选Edit in Place即可在编辑窗口中保留其他所有的元件供参考，只不过这些参考元件都变成了灰蒙蒙的，处于不可编辑的状态。

4、按下时间轴下方的Onion Skin（洋葱皮）按钮，可使选定帧周围的帧以淡色显示，可作为定位参考。周围显示帧的数目可在旁边的Modify Onion Markers按钮中设定。

5、用得最多的还是Window菜单中Inspectors中的Object面板，在此面板中可精确地调整元件的xy坐标位置及宽度和高度。同一窗口中的Transform面板中可以精确地控制元件的等比例（或非等比例）缩放度及旋转角度。

四、文字处理的注意点

1、Flash中输入的一段文字被看作是一个整体，若要对其填充过渡色或对其中的一部分进行处理，就必须将其打碎（Break Apart），但处理完后别忘了将其群组（Group）起来。

2、Flash中输入的笔划较细的中文（如宋体，仿宋）在最终生成的swf文件中很容易出现黑块，这是一个Bug，还没有什么有效的解决方法。因此建议大家尽量使用笔划较粗的中文字体，如黑体，以避免黑块的出现。

3、Text Field的使用。点击工具栏中带有“abl”字样的按钮后，可拖拽出矩形的文字块（Text Field）。整个文字块可被看作是一个变量，变量名可在其右击属性窗口中的Variable中设定。而其值是我们在文字块区域中所看到的所有文字内容（没有任何文字时为空）。这样，我们可在Action编程面板中定义或改变文字块变量的值，以控制屏幕上的文字块中在特定时间显示特定的文字内容。一个很典型的实例就是

利用文字块变量并结合MBSubstring函数，可很方便地制作出一段文字逐字出现的打字效果，特别在文字较多时，这种方法要比逐帧制作方便得多。

4、在文字属性窗口中建议选中“Do not Include Font Outlines”项，以减小文件大小。

五、制作复杂动画的一些建议

在正式动手之前，你最好先对整个动画的制作过程、思路及布局大致想一想，以免在制作时手忙脚乱，浪费许多时间。对于较大的动画最好在之前先做一小段预览动画（Preloading），以使整个动画全部下载后再播放，从而保证其播放的流畅性。Flash中的电影剪辑（Movie Clip）是不受主场景时间线控制的自身独立的动画，多多使用电影剪辑，将主场景中的各主要部件都做成电影剪辑的形式，便于管理和调整。而不要把所有内容都以帧的形式放于主场景中。另外，在制作较复杂的动画时，我们很多时候都要用到Action面板中的Go to命令来实现自由跳帧定位，建议使用Label标签来定位，而不使用特定的帧数。因为以后若要调整，帧数位置很可能发生变化，这样就需改动Go to 命令中的值，而使用Label标签的位置可保持不变。

Word自动图文集的使用技巧

湖北 李红波

我们在利用计算机进行文字处理时经常需要重复输入一些相同的内容，如公文中的单位名称、信函中的通讯地址、简历中的个人信息等，这些内容以往都必须完全依靠手工进行，操作非常麻烦！而现在就不同了，中文Word提供的自动图文集功能可帮我们排忧解难。自动图文集即Word专门用于存贮需要重复使用的文字或图形的地方，我们可将自己经常需要输入的信息采用自动图文集的方式保存下来，并取上一个名称，此后只需在文档中输入该名称，系统即会将相应内容快速插入到文档中（如本人是一名文字工作者，经常需要在文档中输入自己的单位名称“湖北省荆州市沙市中医院”。以往总是通过手工进行输入，似乎过于麻烦了一些。不过自从为其定义了一个“单位名称”的自动图文集之后，事情就方便多了——我只需在文档中输入“单位名称”字样，系统即会快速插入“湖北省荆州市沙市中医院”等一长串字符），这就极大地方便了日常操作。现以此为例，将使用自动图文集的有关步骤向大家作一个简要介绍：

1、在文档中输入需要定义为自动图文集的所有内容如“湖北省荆州市沙市中医院”。注意，自动图文集既可包含文字，又可包含图形、表格以及它们的组合，并且对图文集的大小也没有太大的限制，广大用户可根据自己的喜好及需要加以设置。

2、 将那些希望定义为自动图文集的文本或图形、表格及它们的组合定义为块。

3、执行Word “插入”菜单“自动图文集”子菜单中的“新建”命令，打开“自动更正”对话框。

4、单击“自动图文集”选项卡（如图1所示）。

5、此前用户在文档中所定义的块就会出现在“自动图文集”选项卡的“预览”框中，我们应在“请在此键入自动图文集词条”框中输入自动图文件的名称“单位名称”。

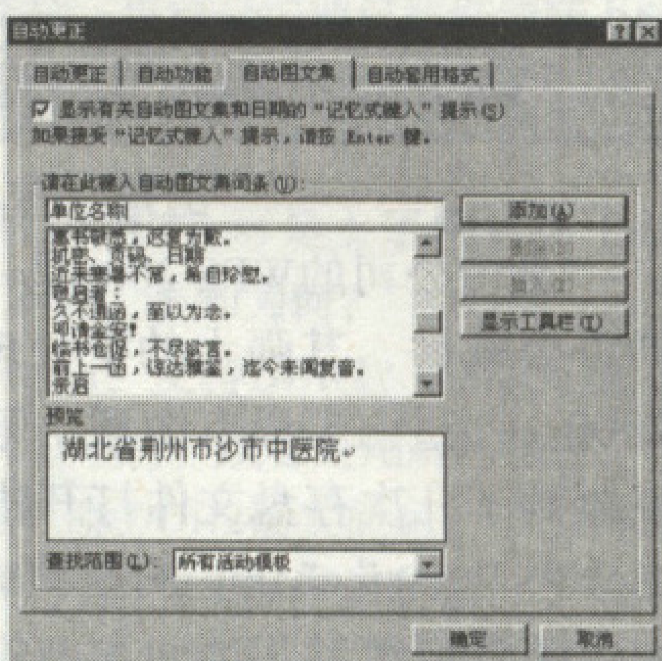


图 1

6、在“查找范围”栏中选择“所有活动模板”选项，以便今后可在任何情况下使用该自动图文集。

7、复选“显示有关自动图文集和日期的‘记忆式键入’提示”选项（该选项的作用在于，只要用户在文档中输入了某个自动图文集的名称，系统就会显示出该自动图文集的完整内容，并允许用户快速将其插入到Word文档中，这就可加快在文档中插入自动图文集的速度。用户若不选择该选项，则只能通过菜单命令插入自动图文集，这就丧失了用自动图文集加快操作速度的初衷）。

8、单击“添加”按钮，将“单位名称”自动图文集添加到系统的自动图文件列表中。

9、单击“确定”按钮，关闭“自动更正”对话框。

这样，我们就定义了一个以“单位名称”命名的自动图文集。此后我们只需在文档中输入“单位名称”字样，系统就会弹出一个浮动显示框，将该自动图文集的全部内容“湖北省荆州市沙市中医院”显示

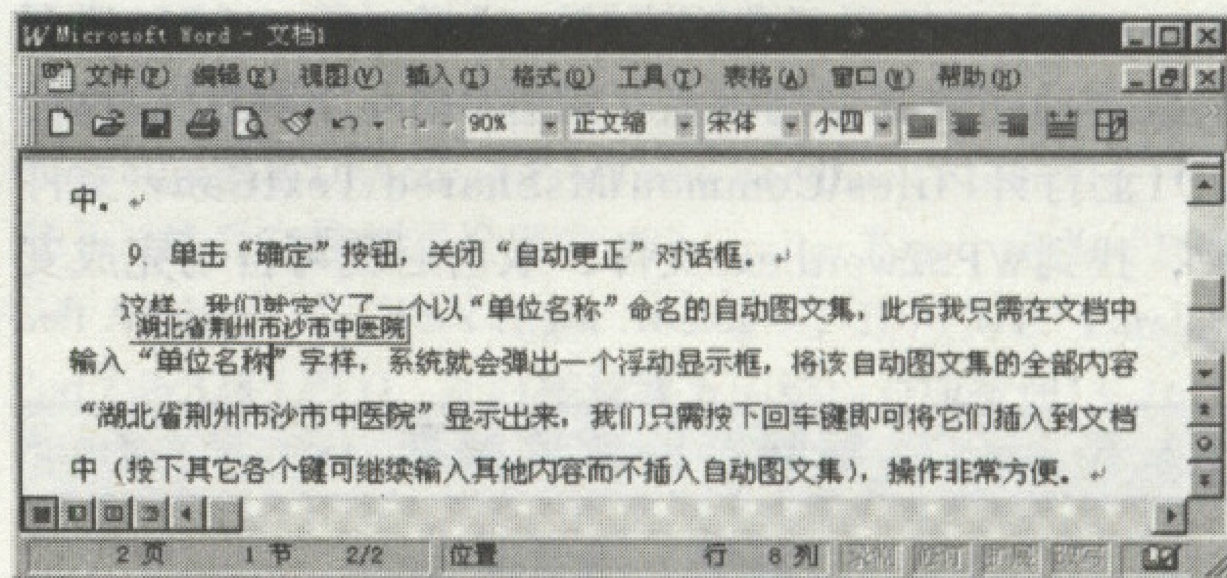


图 2

出来（如图2所示），我们只需按下回车（或F3）键即可将它们插入到文档中（按下其它各个键可继续输入其他内容而不插入自动图文集）。另外我们也可利用“插入”菜单“自动图文集”子菜单中的相应命令来达到同样的目的，操作非常方便。

从上面的介绍中可以看出，利用自动图文集功能的确可大大加快日常操作速度，有兴趣的读者不妨一试。

WPS 2000存盘文件打开错误解决一法

山东　宿郁南

金山公司的WPS 2000是一套集成度很高的优秀国产办公软件，其强大的字处理功能直逼微软的Office 2000。不过白璧尚有微瑕，笔者使用一段时间以来，就碰到了几次存盘文件打开错误的问题。（注：*笔者的WPS 2000是正版！而且排除了病毒感染等情况。*）对此笔者请教过几位朋友，他们也反映曾经遇到过此类情况，而且产生此类错误的现象惊人地相似，基本上都是在处理包含表格、图形、图像等非文本信息的大文档过程中反复更改页面设置时发生的。

存盘文件打不开或多或少都会对用户造成损失，限于水平，笔者对此类问题无从进行深入地分析，不过却发现了一个解决的办法。

我们知道，微软的Office 2000 中附带了WPS 2000转换器。它可以将WPS 2000 的存盘文件导入 Word 2000，而且能保留原来文件中的大部分格式和嵌入对象。因此，我们不妨将原来WPS 2000打不开的文件用Word 2000打开试一试。

方法是首先单击“文件”菜单中的“打开”命令项，然后在“文件类型”下拉列表框中选取“WPS file”。据笔者使用发现，绝大部分原来有问题的文件都能正常被Word 2000调用，不过有时会出现表格的部分边线残缺丢失的现象。反正有病乱投医，为了将自己的损失程度减到最小，试一试总比不试好！

最后有一点需要说明的是，有的用户可能在安装Office 2000时选择了典型安装，这时WPS 2000 转换器不会自动安装到您的硬盘。可在Office 2000安装盘的CD1上打开Pfiles\Common\MsShared\TextConv 文件夹，找到WPS2word.exe文件，双击后就可自动完成安装。

最简单的歌词滚动

辽宁　冯景星

看过不少报刊和杂志关于滚动歌词的运用，觉得用Winamp的插件做滚动歌词，来实现卡拉OK功能确实不错。可是，对于那些还没有上网的朋友，想得到那些插件不是很方便，所以，无意中我发现了一个非常简单的方法，来实现和插件有一样功能的办法，甚至比插件功能还全（个人看法），想不想知道呢？好！听我慢慢道来：想必大家对Winamp都很了解，在新的版本中出现了一个Minibrowser，其实就是迷你浏览器（按Alt+T），好了！我们的文章就做在它的上面。首先，你应对超文本（.html）有一些了解，会用超级连接就行，简单吧！大家挽上袖子，开工了！

1.打开DW3或Front Page，打开Winamp目录下的winampmb.htm文件，把它清空，然后输入你想要的歌词，最好是一句一行。

2.切换到直接编辑html文件选项，（这都不会，你也太……）然后把下面的这段代码写入你的文件中，注意：是html文件源代码，不要搞错！这是关键，原封不动抄下来，位置最好在开头或结尾。

```
<script language="JavaScript">
<!--
var position = 0;
function scroller() {
if (position !=700 ) {
position++;
scroll(0,position);
clearTimeout(timer);
var timer = setTimeout("scroller()",50);
timer;
}
}
scroller() ;
// -->
</script>
```

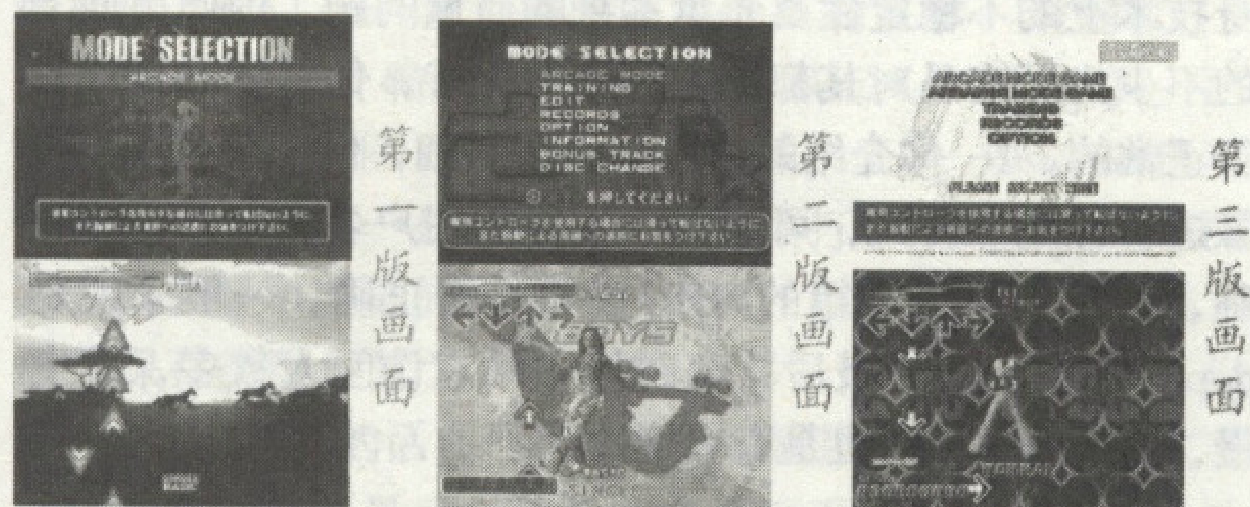
其实，上面的这段代码就是让屏幕自动滚动，其中的“50”是延迟时间，可根据歌曲节奏自定。

3.基本的完成了，可是大家不会只听一首歌吧！所以，我们要做点歌台。点歌台其实不是很难，只要在Winampmb.htm文件中做几个超级连接指向不同的歌词文件，就行了！如果你是高手，不妨做点Flash动画，点缀一下。要是PWS4+ASP+PERL+CGI那就火了！什么在线添歌词、歌词论坛、最爱歌词计数器，只要你想要、你会做，那就随心所欲了。不错吧，是不是比插件好多了，做好了赶紧选Minibrowser吧！或按Alt+T也成。



江苏　顾方

有人问现在最酷的PlayStation模拟器是什么，当然是bleem!（机子上装有Office2000或Visual Studio等软件时尽量不要把bleem!保存在8个或8个以上字符的长文件夹名路径上，否则容易死机）。有了这个好东东我们就可以在电脑上玩最流行的PlayStation游戏——DDR了（就是跳舞街啦），但KONAMI出了好多版的DDR，市面上最流行的有3个版本，而bleem!也有好几个版本，这就带来了最令人头大的兼容性问题。怎样才能玩齐三个版本的DDR呢？没办法，只好一个一个试了。



第一版画面　第二版画面　第三版画面

bleem!与DDR兼容性列表	第一版DDR	第二版DDR	第三版DDR
1.4Dome版bleem!	✓	✓	✓
1.4正式版bleem!	✓	✓	✗
1.5正式版bleem!	✓	✗	✗

✓表示可以使用　✗表示不能使用

图中是3个版本DDR的游戏画面和“bleem!与DDR兼容性列表”，从这上面您可能会奇怪地发现bleem!的版本越高兼容性越差，反倒是1.4DEMO版能对应全部3个DDR，而1.5只能用来玩第一版DDR。不过可惜的是1.4DEMO版bleem!不可以存盘，并且还是没有声音的。但不必担心，DDR进入游戏后是直接播放的cd音轨，没有的只是音效而已，并不影响游戏，用1.4DEMD版bleem!玩第三版DDR吧。

第二版的DDR是现在最红最常见的一个版本，也就是街机上的那个。1.4正式版bleem!可以完美模拟，只是美中也有不足，就是照样无法存盘。正因为如此第一版的DDR才使用1.5正式版bleem!来玩，这是唯一可以存盘的一个版本。第一版的DDR虽然没有三维人物，但那个狮子王的背景简直帅呆了，快去买来玩吧。

其实现在还有一版很好的DDR，就是先要用第二版DDR引导，然后再换碟才可以玩，在PlayStation上自然是很正常啦，可用bleem!怎么也没法儿玩，唉……

最后还要说一下，市面上有些张惠妹跳舞街、郭富城跳舞街之类的碟片千万不要买。这些碟片只是把第二版DDR里的cd音轨给换成了流行歌曲，跳起来毫无动感可言，不过您如果买来当cd听那就另当别论啦^_^

实在没想到，区区一个“跳舞毯”还有这么多问题，在此与大家一同探讨。

1、为什么我的“跳舞街”只能用键盘玩，无法用地毯？地毯与其余设备均完好。怎样才能将游戏中键盘设置为地毯？

答：哇，那你玩的肯定是电脑上的DDR99。DDR99随版本不同对游戏控制器的支持也不同，但有一点就是用键盘都可以玩。你完全可以使用手柄模拟键盘程序，而不去管DDR99对游戏控制器的支持，也就是说通过软件使踩下跳舞毯上一个钮相当于按下键盘上一个键。这类程序很多，比如“JoyToKey”就可以。

2、用bleem！玩PS版DDR2，可是上了网后拷下的bleem！不是使不了就是打不开，不知为何？

答：现在只有1.4版bleem！支持DDR2，1.5版反而不行，还有使用bleem！需要CD-Key，或者是用解密程序。

3、使用bleem 1.4以后PS版DDR2确实能运行了，不过就是速度慢，不正常，如何才能达到最佳效果呢？

答：对于速度问题只要进入bleem！的“系统设置（Settings）”，在“图像设置（Graphics）”的“3D硬件加速（3D Hardware）”选项卡下把“允许使用硬件加速运行游戏（Enable 3D Hardware Acceleration）”功能关闭即可。照此设置后运行游戏时可能速度会过快，这时只要把“图像设置（Graphics）”→“高级设置（Advanced）”下的“限制最大速度（Limit Maximum Speed）”功能打开就可以解决。

4、跳舞毯安装后无法使用，还使鼠标无法移动，有时会突然死机。重新启动计算机后，进入游戏控制器，装进去的驱动程序很不稳定，跳舞毯状态不是没有接上就是找不到，无法设置其程序。

答：现在电脑上的跳舞毯都是由PS跳舞毯改制的，所以用的都是DirectPad驱动程序。这个驱动确实有bug（特别是与普通电脑手柄的兼容问题），修正方法如下：首先从DirectPad驱动程序中找到Dpadpro.vxd文件，然后用一个十六进制编辑器将其打开（像UltraEdit 32-bit、Visual C++和FPE2000之类的都可以），接下来找到文件中的04C80字符串，其中的内容为00 00 00 00 00 04 48 04 01 00 00 00 44 50 41 44，把它修改为00 00 00 00 00 00 00 04 01 00 00 00 44 50 41 44，然后存盘，退出，安装驱动（步骤为：控制面板→游戏控制器→添加→添加其它→从软盘安装→DirectPad驱动路径→连续几个确定→完成→游戏控制器中选择DirectPad Pro Controller或者DirectPad Pro Force Feedback Controller→确定），然后在控制器设置中“Controller Type”应为“PSX Left Analog”或“PSX Right Analog”，ID应为1，Parallel Port为0x378(LPT1)，此时跳舞毯方向键应对应按钮13-16，四个角上按钮对应1-4，SELECT、START分别对应按钮10、9。

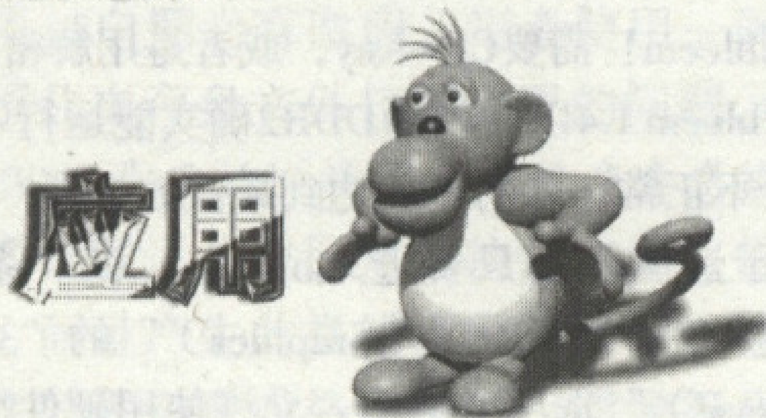
5、为什么“跳舞毯”四个角上的方块、三角等按钮都

没有用？

答：呜……碰到这种问题只能自认倒霉了。现在有些奸商为了节省成本这四个角上的按钮根本没有做进去，纯粹是摆设而已。

6、我使用bleem1.4玩DDR2的PS盘，把一切设置好后，开始运行，程序进入主选单一直到选完曲目均无问题，可是曲目一开始便马上结束，之间也听不到歌曲的声音，下面有一行提示CD ERROR。

答：这个问题确实存在，确定bleem！跟DDR2不可能有问题后我无奈地发现，bleem！与TNT2显卡有冲突。解决方法如下：要么等新的bleem！出现，要么等TNT2的新驱动出现（好像没说一样，不过我实在是黔驴技穷了，呵呵）。说到兼容问题，跳舞毯跟AMD的K7还有冲突，解决方法嘛，还没想好呢……



读者　小飞狐问：

我上网时用IE打开一些网页时，速度奇慢，IE报告说无法连接服务器，被复位，这是什么意思？接着弹出一个窗口显示取消流览，有什么方法可以让它不再显示？

答：看来你是一个刚上网不久的小狐。这是上网时经常会遇到的现象，意思是指你要浏览的网站因为某些原因（如死机、限制访问等）而无法连接。“取消浏览”的提示是无法让它不显示的。

四川　龚胜

读者　王敏嘉问：

我有一486上的解压卡，不知道什么牌子，也没有驱动程序。“瘟98”也检测不到，请问我如何才能使它为我工作（卡上芯片是Winbond:w9920a-1，523AC25170670）？

答：早期的VCD解压卡都不支持即插即用（PnP）技术，因此在Windows98下面检测不出来也是必然的。根据你提供的情况，我建议你到“驱动之家”这个站点去看看（地址：www.mydrivers.com），里面有不少解压卡驱动程序可供下载。同时，你也可以参阅1996年的《大众软件》杂志，上面有篇文章详细介绍了解压卡的芯片情况，可按图索骥得知该解压卡的品牌并且找到需要的驱动程序。

湖南　苏旅

问题解答

读者　Michael　blue问：

解霸5.5不是支持DVCD的吗？为什么我总是放到80分钟左右就放不下去了？听说有的CD-ROM不支持DCVD，我的光驱是茂密40X。还有，我是上海热线VIP用户（通过HTTP代理服务器上INTERTNET），用OUTLOOK EXPRESS设置多个帐号接收E-MAIL时，上海热线申请的KALI可以使用，但贵杂志介绍的21M的润讯邮箱无法使用（我通过INTERNET可以登录到自己的邮箱），是何道理，请赐教！

答：1、DVCD是一种单纯利用压缩光盘轨道密度而提高容量的碟片技术，俗称Double VCD，它使得一张碟片就能装下传统需要两张VCD碟片才能装得下的内容。由于本身技术上的不稳定性及光盘本身的质量问题，因此市面上的不少光驱产品对其都不能有效的支持，你遇到的情况是很正常的。2、你介绍的情况不是很详细，但可按照以下步骤进行检测。首先，可查看一下你的用户名和密码是否正确，然后再看看邮箱的POP3设置是否正确，一般来说是pop.cnmail.com。最后，有时候该站点访问人数多，速度慢，因而连接不上也是有可能的。

湖南　苏旅

上海　黄忠伟问：

1、我用的是ESS688声卡，Win98上自带Mixer中，打开属性一栏，其中高级选项为什么是隐掉的！后来我看了一下别的声卡象ES1938声卡等，Win98上Mixer中的高级选项中只支持3D功能，不支持高低音按钮（隐掉的），害得我买的低音炮效果不大！而YAMAHA719声卡就支持高低音选项。有什么新的驱动程序推荐？

答：这和具体的声卡型号及驱动程序有关。大多数声卡并不支持Win98音量调整的“高级选项”，你遇到的问题都是正常现象，不必耿耿于怀。可以试着去声卡厂商的主页找找最新驱动程序，但也不一定能使声卡支持“高级选项”。

2、TNT2是什么意思？我买了块ASUS AGP-V3800，32M的显卡算是TNT2的吗？用我的PII400，ASUS-V3800(32M)和PII350，I740(8m)比较玩极品飞车III，大家都只能上到800×600。V3800(32M)到底有什么优势？

答：TNT2是一款“第四代3D显示芯片”的名称。ASUSAGP-V3800，32M这款显卡采用的就是TNT2显示芯片。总的来说TNT2的性能很不错，完全支持AGP动态纹理和“边带”技术，数据吞吐量可达1GB/s。TNT2的像素渲染速度为每秒2.5亿个，多边形的生成速率也达

到了每秒830万个。TNT2对纹理贴图分辨率的支持也达到了2048×2048。其驱动程序将为Direct3D、OpenGL、Intel Pentium Ⅲ、AMD 3Dnow！等进行了全面的优化。以个别游戏比较显卡间的优劣是不科学的。

3、在运行游戏HIDDEN & DANGEROUS时，显示屏下半屏黑屏，且不停抖动。视窗及其他程序、游戏都正常。为什么？

答：很可能是该游戏与你的显卡不太兼容。你可以试着升级一下显卡的驱动程序，或换一块显卡试试。

四川 龚胜

上海 Billy问：

我喜欢把网上的一些图片下载到磁盘上，等以后制作网页时用，但有的图片上会出来一个“x”或是一个“e”的文件夹，点进去后会提示无法打开Internet www.***.**.**，系统找不到指定的路径。而且发E-mail使用Holiday Letter时上面的图片也不能显示，请赐教。

答：首先，确认你的浏览器（以IE 4.0以上为例）已经打开了“显示图片”的选项，步骤：工具→Internet选项→高级→多媒体→显示图片，并将其打勾。这样的话在浏览时就会显示网页的图片了。其次，在保存页面的时候，需将保存类型设置为“Web页 全部”而不是“Web页 仅HTML”，这样的话在再次脱机浏览调用的时候，图片文字就会显示出来。最后，某些站点页面采用帧控制技术，帧页面内的图片均不能直接保留，需要用鼠标右键“另存为”或者将单个页面调出后才能保存。

湖南 苏旅

读者 larayang问：

我在网上Down了一个古墓的音乐，是VQF后缀，用什么软件可以打开?请告诉我这个软件的下载网址。

答：VQF是一种音乐格式，去年的大众软件曾介绍过，就像MP3，有VQF for Winamp插件，下载网址：http://www.wzptt.gx.cn/download/downdm.htm

北京 totti

读者 Cindy问：

我朋友的手提电脑装的系统是英文Win95，加Richwin 97及中文Office97。她的系统有点乱，但她的系统安装盘在外地，无法重装。目前，电脑中有几个文件和目录在删除时提示为：该文件不存在，无法删除。请问用什么软件可以安全、可靠地删除这些文件？

答：根据你叙述的情况，估计一些文件已经被非正常卸载地删除了。对于这些程序来说，当然无法以正确的卸载步骤进行删除。一般可用手工删除的办法，同时也可使用一些磁盘文件清理程序进行清理，如Norton 2000、SFclean等。最后需要忠告的是，对于大多数Windows98的应用程序来说，在删除卸载的时候必须通过其自带的卸载程序或“控制面板”中“添加删除程序”的相应选项来进行卸载，这样才能完全有效地卸载磁盘上面的系统程序及系统注册表上的相关内容。

湖南 苏旅



2000年第5期“疑难求解”江苏刘辉颖问：

小弟在玩《轩辕剑3》时遇两处难题：一、打开一教室中宝箱时，会放音乐，你按地板重弹一遍才能打开，顺序如何？二、在海中升起的岛上，打败所有敌人后，让我在岛上四处看看，下面该如何继续（从威尼斯出海时）？

答：一、顺序为“左上，左中，左中，右中，右下，右下，左下，右下，左中，右中，左上，左上。”打开后，还会出现一个宝箱，依然要按键。顺序为“左下，左下，左上，左上，右上，右上，左上，右中，右中，左中，左中，右下，右下，左下。”二、这时，你应该先去大厅（就是买卖道具的地方），右边本来有扇紧闭的门，现在打开了，进去后到花园，剧情自然会发展。

湖南 苏旅

2000年第4期“疑难求解”读者张子行问：

《侠义豪情传－禁烟风云》中，到天山去取解鸦片的草药时，不知如何拿到药？

答：首先要开启石洞内所有的机关，在其中一间密室内有四个机关，只要将第一和第四个开启，就可打开一道墙。进入后与玉寒真人对打（很难，要多准备药物），胜利后，即可得到草药，按照原路就可返回武昌城了。

北京 范明

疑难求解

读者 aa0390：请问FF8“无名王墓”中为何找不到武器，还有王墓中如何走法？

广西 吕磊：《古墓丽影4》从火车开始的那一关中，来到一个中间是深渊，四周是水道的房间，我把房间四周的四个石像都装上了矛头，四股水流流入深渊，到了这儿我无法找到路了。按攻略看，要跳入水中，找水中的通道，可我跳入深渊，却被一次次地摔成肉泥，请告诉我路在何方?

读者 bonni：《无人岛物语4》：1、如何找到三用电表和灰色黏土？2、怎样修好坏掉的橡皮艇和手电筒？



本期讨论题目：“Intel Vs AMD”

当截稿时，编者获悉Intel的CPU也已达到1GHz，并且经测试要比AMD早出的1GHz CPU性能要好。哎！真是魔高一尺，道高一丈。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者 李逍遥：Athlon VS Coppermine

当AMD公司公布了K7（现更名为Athlon）时，世界轰动了，这意味着由Intel所霸占的CPU市场将会减小，说白了就是又要降价了，这对我们这些（所谓的）DIYer来说绝对是个喜讯。不过这次的Athlon可不是原来的K6，K6－2，K6－3什么的低价低能CPU了，它可是完全基于高端用户的，价格虽然上去了，可性能嘛……，还是看下面的介绍吧。

AMD Athlon

AMD Athlon在盼望已久的世人面前终于揭开了神秘的面纱，它将掀起“芯”的狂飚。Athlon一登场最让人惊讶的就是AMD对“与Intel兼容是生存之道”第一次说不。此次Athlon不仅不兼容于Intel的Slot1（即PⅡ或PⅢ所使用的插槽）和Slot2（即Xeon所使用的插槽），而使用了SlotA插槽（其实有些Slot A主板的插槽上还印着Slot 1，只不过是方向旋转了180度而已），并还不使用Intel的P6 GTL+总线协议，而用了Alpha的总线协议EV6，明显表现出了AMD要与Intel决一死战的决心。Intel也不得不加快了CPU的发展速度，但看来也无力回天了。据我手中的一份测试报告表明，同频的K7比现在的PⅢ快40%，很恐怖吧！Athlon处理器除了采用了AMD公司自身独创的一些新技术外，最重要的特点是引用了原DEC公司的Alpha芯片的设计思想，采用了Digital Alpha芯片的EV6总线技术。

Athlon处理器是基于200MHz前端总线（FSB）频率上的。虽然外频还是100MHz，但由于采用了原DEC公司Alpha芯片的EV6总线技术，CPU的前端总线外频可以为200MHz～400MHz，这给Athlon的主频突破1GHz打下了坚实的基础。何况Intel的外频刚发展到133MHz（呜呜呜，我家爱机超频后还不到133MHz呢！惨呐！）Athlon还有三条浮点运算流水线，这给Athlon带来了无与伦比的浮点运算能力。并且加入了最新的3D NOW！技术（是第二代！），给一直因为浮点运算能力比Intel差的AMD公司一个反击的机会，再加上128KB的L1 Cache。嗯，这次看来Intel得吃不了兜着走了。对了，再告诉大家一个小道消息，据说AMD Athlon 700比Intel的PⅢ－750还快。还有，Athlon最高主频已经到1GHz了。怎么样，吃惊吗？

总的来说，Athlon绝对是对Intel的一次巨大冲击，但对CPU市场和DIYer却是一个福音。

Intel

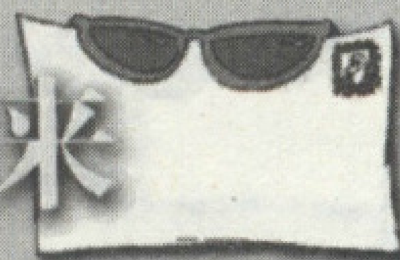
先“骂骂”PⅢ吧。其实，真正的PⅢ应该是Coppermine，而现在市场上的PⅢ应叫PⅡ SSE，它只不过是在PⅡ的基础上加了一个SSE的指令集罢了，但可恶的Intel当时为了对抗K6－3而不得不“提前”推出了PⅢ。对了，说到了K6－3就先说说AMD与Intel的小发展史吧，从我了解的1996年开始。

Intel 与AMD的发展

1996年 Intel的CPU好像是已经出到 P100了吧，先别笑，要知道那时的 P100和现在的 PⅢ 500除了数字不同外，价格可有过之而无不及，而那时的AMD还是个名气不大的公司，根本没法对 Intel 构成威胁。Oh，对了，先不说这些。那时的AMD 推出的K5－133还不如 P75呢……一年后，AMD经过一番努力研制出了K6，当时把 Intel 吓得不轻，那时 Intel刚出了 P200 MMX，后来AMD又推出了 K6－233与之抗衡，而且在某些功能上还超过了P200 MMX。所以 Intel 公司又在1998年初推出了PⅡ，马上把 K6给压了下去，可AMD哪肯服输，所以又马上研制出了带有 3D NOW！指令集的K6－2。K6－2一推出，便迅速取得了一部分低价CPU市场，而Intel在占领了高端市场后，也不忘到低价CPU市场分一杯羹，因此Celeron诞生了。Celeron在刚出炉的时候只不过是一个没加L2 Cache的PⅡ，又没有锁倍频，再加上价格比PⅡ低了一半多，自然受到了大众的欢迎。因此AMD与Cyrix等CPU厂商的低价处理器市场被挤走了一部分。而AMD为了恢复自己在低端市场龙头老大的地位，又快马加鞭地发展到了K6－3。也正是因为K6－3的推出，PⅡ才不得不低下它那高贵的头——降价。但当Athlon飞出AMD的研发基地后，本还没有做好准备出PⅢ的Intel如果再出一个PⅡ SSE什么的，一定卖不动，只好改叫PⅢ去卖了。

Coppermine——下一代Pentium Ⅲ处理器

其实这才是真的PⅢ。这一代的Pentium Ⅲ处理器核心命名为Coppermine，它比上一代PⅢ有两个重大变革。其一，首度采用0.18微米制造工艺（前文所说的P



Ⅱ、K6-2、K6-3、Athlon都是0.25微米制造工艺）。其二，256KB Cache on die（所谓“Cache on die”，即将L2 Cache集成到CPU的主芯片内），并且为Full Speed（与CPU的时钟同步），有别于目前的Pentium Ⅲ的512KB L2 Cache（L2 Cache工作频率只有CPU的一半），这点就跟Pentium Ⅱ和Celeron类似。总之，不管谁优谁劣，这都是一件对CPU市场有推动作用的好事，真正的受益者是我们。

读者 张仲义：古人有句话：“在战场上永远没有长胜的将军。”以此来形容现时的CPU市场的变化再好不过了。Intel凭着其在芯片制造市场的优势已经垄断市场好几年了——重新“洗牌”的日子也应该到了。首先在1998年时AMD凭着K6－2的“3D Now!”在低端CPU市场给Intel来了一次有力的反击。使Intel被迫推出Celeron来与之抗衡。到了近期，AMD推出了K7处理器。采用EV6总线外频最高可达200MHz，比Coppermine的133MHz外频要快得多。最近还得到VIA的KX133芯片组支持，简直如虎添翼。并在最高主频超越了Intel的Coppermine，更在主频为750MHz以上的CPU产量上超过了Intel。反观对手Intel，不但在CPU市场不景气，在芯片组市场也被VIA抢走了一部分市场。自己曾大力鼓吹的RDRAM也面临难产，直接影响了i820芯片组的吸引力。再加上AMD的K8已经隐约可以听到其脚步声了，它是一枚64位的CPU并支持现时的32位软件，可见Intel结束垄断的时候已经到了。不过Intel始终是“难船拆了都有三根钉”，不是一下子可以被击倒的。在现时低端CPU市场Intel的Celeron依然天下无敌。（不过AMD听说会有K6－2+来应付。）而AMD的K7也有缺少配套的主板和得不到主板厂商的支持（如:Iwill等）等问题存在。纵观未来的CPU市场，AMD与Intel将各占春秋。不过AMD比较有优势。

读者 napalm：要说英特尔想收复失地，我想没那么容易。首先，英特尔在高端市场被AMD的Athlon所打败。K7不仅性能一流，且价钱也比PIII便宜。虽然Intel又出了Coppermine，但性能还是没有K7好，价钱却更贵。所以说高端市场先是吃了一个败仗，而且AMD不久又要出K8、雷鸟、野马，英特尔真是难以应付了。要挽回败局，只能看它的下一代高端产品Willametty了，如果这一次还不行，那英特尔霸主的地位真地保不住了。再说低端产品，英特尔产的赛扬系列倒真是造福了DIYer，366超到550（100MHz*5.5），比买块PIII值多了，性能却更高。不过，现在能超到550的，中关村实在没几块了。所以VIA的约书亚来临的时间到了，其466MHz据我估计超不过800，虽具体性能现在还不得而知，但一定不会让我们失望。所以低价市场英特尔还真可能保不住了。

现在，名不见经传的Transmeta公司要推出Crusoe芯片，据说特棒，里面还集成北桥芯片。由Paul Allen、Dave Ditzel、Linus Torv－alds领头，肯定会超过Athlon的。所以现在来看，英特尔要想东山再起可真不容易了。而AMD由于K7而给自己创下了极佳的声望，所以下一代芯片市场AMD真的可以成为老大了。

读者 小鱼：Intel是著名的CPU制造商，在PⅡ时代，风靡全球电脑用户，资产财力雄厚，比其他同类六大制造商资金总和还多。AMD同是著名电脑处理器制造商，一路落后Intel。前段时间推出Athlon（K7）系列处理器而成为DIYer的追捧对象，从而重震雄风，由亏损变盈利。在低价位市场，Intel的Celeon，PⅡ与AMD的K6－2，K6－3斗得难分难解，Celeron的高超频力，PⅡ的MMX指令集使K6－2，K6－3的3DNow！指令集只能微微抗衡。在高价位市场，情况则大不相同，AMD的Athlon（K7）系列把Intel的PⅢ彻底打败。可以说Intel并没有秘密可言，那MMX指令集已被AMD破译成功，那就是说K7同时有MMX和3DNow！两个指令集，而且K7的浮点运算能力也比PⅢ强，价格比PⅢ低，消费者当然选择性价比较高的产品。

就这样，Intel的盈利急速下降，AMD的盈利则不断上升。但最终Intel也不只是靠处理器的出售获得盈利，还有其他产品可以获利的。我个人认为经过K7与PⅢ大战一役后，Intel和AMD财力，实力变得相当，谁能制造出更好的处理器，谁就能获胜。

读者 无心：就我国来说知道Intel的人远比知道AMD的要多。正因为如此，人们接受Intel产品的能力要比接受其他产品的能力强。人们不愿意轻易接受其他新产品。但K7的出现的确给了Intel不小的震动。这势必会引起一场新的竞争。而对于用户来说却是一个极好的时机。因为这一竞争首先带来的就是价格大战。AMD能与Intel竞争，是做好了充分的准备的。K7强大的性能和适宜的价格无疑给自己增加了几分把握。但Intel对此事冷淡的反应，使我们怀疑它可能有更大的计划要实施，否则Intel的霸主地位将就此完结，到那时新的霸主将会同时产生。

下月讨论题目：**“电脑游戏厅”**——1月份的大众软件CD手册刊载了一篇文章《小议“电脑游戏厅”》，有些读者认为文中观点有些偏激，不管怎样“电脑游戏厅”已事实存在了多年，现以此为题请大家发表高论。请大家发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第8、9期杂志上刊登）

大众　读者：我想问一下，你们以前是否登过FPE的使用方法，如果没有，不知你们能不能写一篇FPE2000使用方法的文章？

答：最近经常接到一些读者来信索要某软件的使用方法或某游戏的攻略，有些文章我们曾刊载过，如FPE是刊载在1999年4月大众软件光盘杀手教程版块中。我们现在主要通过4个途径为读者服务，一个是大家都喜欢的《大众软件》半月刊，另一个是《大众软件CD》月刊，第三个是大众软件网站，最后一个是周边产品，如《攻略手札》系列及游戏攻略单行本系列，它们都有不同的栏目规划和内容倾向。随着科技的发展，网络将是至高无上的，为紧跟时代脉搏，我们早已有计划将过去出版的所有大众软件杂志做成网页，从而在网上与大家见面，到时希望读者多捧场。

江苏　白云飞：新接触到贵刊的人如果想投稿未必知道该投到哪里，就像我这封信不知该寄往何处一样，我觉得是不是能在每年10月份的杂志上登出各栏目的投稿地址。

答：我们有专人负责读者来信，相关信件一定会送到该栏目编辑手中，至于投稿地址，在目录右页上首有我们的E-mail信箱，栏目编辑也有各自的专属E-mail，不会看不到吧？就在相关栏目右页。

读者　剑心：《攻略手札》在石家庄基本属于买不到的情况，当然在"晶合石家庄"自然可以买到，可总是赶不上买那仅有的几本，能不能设法让我们在这里的书店也能买到。最后，我要说，我对你们期望太高，认为你们都半仙化了，我家中有许多你们出的产品，我一定会支持你们的，不过，你们不回信就是另外一回事了。（笑）

答：我们会逐步理顺发行渠道，让每一位读者都能买到我们的产品。现在的解决办法，一是你可以到"晶合石家庄"去订，二别忘了我们的邮购中心。面包会有的，牛奶也会有的。告诉你一个好消息，大众软件电子商务网……

大众　读者：我因某种原因未买到第2期杂志，于是汇款邮购，贵刊在1999年11月下中承诺2000年杂志邮购免邮费，可我在收到刊物时附信一封，说我还少汇了邮资5元，不知何故？而且在装刊物的大号信封右下角注明的是"北京市海淀区苏州街邮局045信箱　大众软件杂志邮购中心　100089"，但在信箱左下角贴的标签上却注明"北京和平门邮局3056信箱　晶合顺达计算机公司　100051"，这到底是从哪寄来的？

答：杂志邮购免邮费是对订阅全年杂志读者的优惠，而不包括零购，你的情况则属后一种。邮购中心收费标准：单本杂志邮费1.5元，挂号3.5元，软件邮费5元（不管邮购多少软件）。不知你是否还邮购了其它产品，具体情况请再同邮购中心核实一下。至于2个信箱的问题是这样的，北京和平门邮局3056信箱是过去大众软件杂志社与晶合顺达计算机公司共有的信箱，北京市海淀区苏州街邮局045信箱是晶合顺达计算机公司搬到中关村后新开的信箱。大众软件邮购中心是晶合顺达计算机公司的直属单位，晶合顺达计算机公司是大众软件杂志社的特约读者服务部，明白了吗？

大众　读者：2000年第4期游戏赏析有一篇文章《永不终结的传奇——最终幻想Ⅷ》，此文刊载时《最终幻想Ⅷ》正式版还未出，我认为此文是作者参照PS版写的，请问是否是这样？

答：非也，《最终幻想Ⅷ》是由EA公司代理的，而此文作者乃EA公司在北京办事处的汉化工作人员，因此有机会在正式版未推出前接触到此游戏，而且作者本人也是大众软件的特约作者，因此文章绝对具有权威性，而不是某人杜撰骗稿费。

读者　lichien：2000年第2期《大众软件CD》特别赠送的大型英语多媒体学习组件《飞跃》，当我安装完以后，运行《我爱背单词98》时出现了如下信息："文件丢失或损坏，请重新拷贝光盘上的WABDC文件夹下的Wabdc98.hlp文件到当前文件夹（装我爱背单词的文件夹）"，我按照提示做了但还是不行，求解？

答：这几天我的邮箱被"《飞跃》炸弹"炸得够呛，在此先对给读者造成的不便深表歉意。接到第一信息后，我迅速"召见"肇事人员，只见他们一脸无辜表情，仿佛受了天大的委屈，"啪、啪、啪"，先打3大板（我让你委屈），不管任何原因，只要给读者造成不便就是错，大家说是不是？经查证，此错误是因《我爱背单词98》本身程序原因引起，如果时间在1月31日之前，就不会出此错误，也就是说我们的光盘制作人员在校验此光盘软件时，由于是在1月份，所以检测不出此错误。修正方法：将系统时间调到1月31日之前或到大众软件网站下载补丁，另外在第3期《大众软件CD》中我们也会给此补丁的。



第五届大众软件奖系列活动之三　　北京实达铭泰公司独家赞助

十大游戏厂商、十大游戏主角评选活动结果公布

本次活动历时2个月，受到众多热心读者的支持，有效选票共7717张。从统计结果中我们不难看出什么是众望所归，如果您对此有何真知灼见请来信与我们交流，晶合聊天室见（全部统计选票数详见大众软件网站）。

十大游戏厂商国际部分

名次	公司名称	国别	代表产品	选票数
1	BLIZZARD	美国	《魔兽争霸》《星际争霸》《暗黑破坏神》	4870
2	ELECTRONIC ARTS	美国	《极品飞车Ⅲ》《足球2000》	4005
3	EIDOS	英国	《古墓丽影Ⅲ》《盟军敢死队》	3307
4	KONAMI（科乐美）	日本	《心跳回忆》	2616
5	NEW WORLD COMPUTING	美国	《魔法门之英雄无敌Ⅲ》《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》	2606
6	MICROSOFT	美国	《帝国时代Ⅱ》《模拟飞行2000》	2394
7	CAPCOM	日本	《生化危机Ⅱ》《街头霸王Ⅲ》	2151
8	WESTWOOD	美国	《命令与征服Ⅱ》《银翼杀手》	2149
9	SQUARE	日本	《最终幻想Ⅶ》	1682
10	KOEI	日本	《三国志Ⅵ》《太阁立志传Ⅲ》	1444

十大游戏厂商中国部分

名次	公司名称	地区	代表产品	选票数
1	大宇	台湾	《仙剑奇侠传》《大富翁》	6723
2	智冠	台湾	《风云》《金庸群侠传》《三国演义》	4813
3	金山	大陆	《剑侠情缘》《决战朝鲜》	3651
4	宇峻	台湾	《超时空英雄传说》《新绝代双骄》	2825
5	奥汀	台湾	《三国群英传Ⅱ》	2585
6	汉堂	台湾	《炎龙骑士团》《天地劫》	1934
7	金洪恩	大陆	《自由与荣耀》	1875
8	第三波	台湾	·《三界谕Ⅱ》《楚留香传奇》	1705
9	目标	大陆	《铁甲风暴》	1606
10	风业	台湾	《虚拟人生》	1596,

十大游戏主角评选

名次	主角名称	所属游戏	选票数
1	李逍遥	《仙剑奇侠传》	5522
2	藤崎诗织	《心跳回忆》	5229
3	劳拉	《古墓丽影》	4910
4	赵灵儿	《仙剑奇侠传》	4412
5	理昂	《生化危机Ⅱ》	4100
6	林月如	《仙剑奇侠传》	3631
7	克劳得CLOUD	《最终幻想Ⅶ》	3207
8	克莱尔	《生化危机Ⅱ》	3149
9	李华梅	《大航海时代Ⅳ》	3137
10	雷曼	《雷曼》	3107
11	DIABLO	《暗黑破坏神》	2832
12	阿土仔	《大富翁》	2609
13	不知火舞	《恶狼传说Ⅲ》	2480
14	霸王丸	《真侍魂》	2426
15	凌波丽	《新世纪福音战士》	2093
16	凯恩KANE	《命令与征服》	1874
17	天心	《战国美少女》	1860
18	罗兰德	《魔法门之英雄无敌Ⅲ》	1671
19	春丽	《街头霸王》	1644
20	约翰法雷尔	《大航海时代Ⅱ》	1559,

获奖名单

特等奖　江苏　刘佳佳

奖品：MP3随身听1部、《东方快车》1套、《东方网神》1套

一等奖

安徽　吴海东
安徽　江　绛
奖品：高档3D显卡1块、《东方快车》1套、《东方网神》1套

二等奖

上海　郑恺良
辽宁　牛晓鹏
湖北　蓝　轶
奖品：56K外置调制解调器1台、《东方网神》1套

三等奖

北京　王克悦
河北　陈　伟
甘肃　李　臻
云南　张志国
奖品：可编程数字摇杆1个、《东方网神》1套



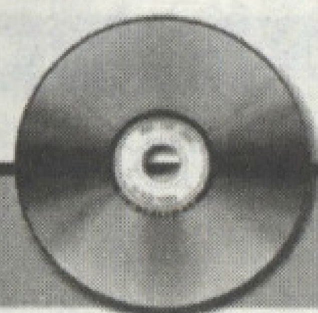
幸运奖100名：略　　奖品：东方快车系列软件教学光盘1套

全部奖品由实达铭泰公司提供

POPS

大众软件 CD目录

2000年第4期（总第35期）



A盘

新手学堂：

---**新手教程**：精雕细琢II（2）
---**跟我学用系列**：使用电脑发传真
---**课外读物**：互联网游击队杂议网站价值的评估

新新视野：

---**CG画册**：10余幅精美CG
---**动画岛**：星际跋涉 Star Trek
吸血鬼 Vampire
前线地带 Ⅲ front mission 3
星云计划 The Parsec Project
---**新片大赏**：鹿鼎记2
三国志7
失落的永恒
---**余音绕梁**：天鹅
浪漫曲
小夜曲
激情

碟中网：

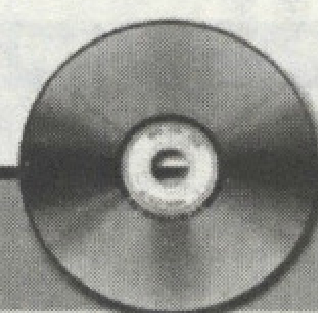
---武林外史

休闲天地：

---动漫世界：新世纪福音战士
---同人小说：说岳外传（一、二）

软件长廊：

----WinZip 8.0 Beta2 Build 3046
---网络蚂蚁 1.0正式版
---Windows 修理专家V1.6
---ENCounter 2.0网络工具集
---3721网络特快



B盘

特别赠送 赛百威电脑音乐伴侣

攻略指引：

---**看攻略**：龙女、失落的永恒
---**逛书屋**：创世纪IX、仕魂、太极张三丰、轩辕剑Ⅲ、义胆豪客

前线地带：

---**游戏DEMO**：狩魔猎人Ⅲ
精灵幻境Ⅱ
剑侠情缘Ⅱ

---**补丁升级**：《最终幻想Ⅷ》极限必杀修改器
《雷神之锤 Ⅲ》EAX声音补丁
《跳舞街》0.24汉化补丁
《虚幻精英赛》修改器
《模拟人生》之几款最新壁纸
《特勤机甲队Ⅲ》修正程序
《新绝代双娇》药剂调试器

杀手学堂：

---**杀手教程**：《最终幻想Ⅷ》工具集

---**听指引**：NOX、古墓丽影4、模拟人生、轩辕剑3、最终幻想8、QUAKE3、帝国时代2、魔法门Ⅶ

大众文存：

---2000年3月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案)，本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

Windows终极加速
我的Winamp面板：QuickSkin
Winamp的超级热键
CachePower 2000
没有IE的Windows
WinZip也能反安装
WinZip 8.0 Beta2 Build 3046
Winamp 2.6
System Mechanic 3.2d
OICQ 99b 0220
ReadBook 1.32
网络蚂蚁 1.0正式版
网际快车 0.76
Jet-Audio 4.7
绝地程序编辑器（Jedi Program Editor） 1.0.0.7
实用计算器 4.20
ENCounter 2.0网络工具集
网路快剑
右键精灵
网络伴侣
窃窃私语
Matrix Screen Saver

工具宝库

WinRAM-Booster Pro 2000
TextGirl 1.58
Xinghe Play 1.00
漫画流览器
证券之星伴侣
方竹上网时间计费器
WinJar 2.23
WinPull 2000 1.0
Boot It 2.27
SiSoft Sandra Standard 2000 3.6.3
PowerStrip 2.65
filecut中文切割器3.0.0
Windows 修理专家V1.6
Winrar 2.7be2
FreeMem Pro 4.2
Clipboard Magic 2.2
CachePower 2000 1.0007
xSetup InstallWizard 1.0
CuteZip 1.0 build 14
1st Java Navigator 5.5
Windows优化大师1.0.2.1
MouseImp 1.0.3.6
太空码输入法

反毒堡垒

KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件（服务器&客户端）
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
瑞星查毒版
VRV标准版升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码659
kv300+升级程序
金山毒霸 V2000.02.25 测试版

硬件周边

S3 Savage2000显卡公板最新驱动4.12.01.9002-9.10.30版
S3 Savage4显卡公板最新驱动8.20.11官方版
S3 Savage 3D显卡最新驱动4.30加速版
Trident Blade 3D显卡公板最新驱动6.50.5452-85ICD版
ATI RAGE 128/Rage 128 PRO显卡最新驱动6.31CDH41多语言版
Matrox PowerDesk最新5.03.025修正版
Matrox G200、G400显卡最新TurboGL驱动1.30.002版
nVIDIA TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动5.08版
Intel英特尔i740显卡公板最新驱动5.1.00.0902版
Intel英特尔i810、820、840芯片组最新Ultra ATA Storage驱动5.01多语言版
Aureal A3D声音最新驱动3.12版For Win9x
大手智能游戏手柄BH-300驱动2.0版For Win9x

网络纵横

一键上网
Advanced Internet Tool
网际快车FlashGet(JetCar)中国版
网际快车FlashGet(JetCar)国际版
Mass Downloader
Net Mosquito
网络蚂蚁NetAnts
追捕！
IP搜索客
ExtraDNS
SmtpProbe
SwitchIP Pro

声光色效

c-4
dj2000
DRS 2006
CD Player Maximus
MP3 File Editor
MP3 Dialer 2000
Quintessential CD
Slow Speed CD Transcriber
VAZ Player

趣味小屋

一个梦的桌面背景
gPhotoShow 1.3.0
体格检查
国庆的墙纸
TRANSCLR
图片屏幕保护程序V1.0
宝贝
电子宠物小绵羊
爱情预测1.02
美洲虎桌面主题

厂商展示

3721网络特快

B

游戏 DEMO

狩魔猎人Ⅲ（Gabriel Knight Ⅲ）
精灵幻境Ⅱ
剑侠情缘Ⅱ
乐高赛手（LEGO RACER）

补丁升级

《最终幻想Ⅶ》极限必杀修改器
《最终幻想Ⅶ》GF修改器
《最终幻想Ⅶ》物品全满存档
《雷神之锤 Ⅲ》EAX声音补丁
《创世纪Ⅸ》的1.07补丁
《星际争霸——母巢之战》人口上限修改器
《跳舞街》0.24汉化补丁
《跳舞街》背景变换程序
《跳舞街》歌曲转换器
《虚幻精英赛》修改器
《模拟人生》修改器
《模拟人生》之可爱的咕咕鸟挂钟
《模拟人生》之几款最新壁纸

特别鸣谢：

音乐支持： 白 勺
片头动画： 晶合虹彩
病毒监测： 北京冠群金辰软件有限公司

运用你的幻觉

运用你的幻觉

策划：本刊编辑部 执笔：天骄创作室 雷鸣

创意为游戏之魂，而技术则为游戏之本。创意为游戏带来的是质的突破，而量的积累却要依靠于技术的进步。1996年以前，电脑游戏是2D的时代、孤独的年代（单人游戏为主）；而从1997年开始，3D和网络游戏为游戏世界带来了第一次大震荡。今天，尽管3D图像越来越精美，网络游戏也越来越流行，但无可否认的是又一次的脱胎换骨还未到来。不过尽管如此，游戏世界的下一袭新装是早已被各种的游戏新技术所装点和勾勒了出来。那就是更逼真的虚拟世界、虚拟感情的注入以及人与人之间通过游戏更直接方便的交流。但仅仅如此提纲挈领式的描述显然是不够的，还是让我们从以下五个世纪末（1999年）最具革命性的游戏技术来获得更具体的感受吧！

以下所有这些技术的目的显然都是一致的，使游戏比以前更聪明、更好玩、更真实……

世纪末最具革命性的电脑游戏制作技术

首先让我们来看一下这五项技术的名称和简要介绍。

1.3D伸缩性（3DScalability）：新的多重解析度解决技术。该技术可以使设计者创造出更具说服力的3D世界以及弥补因为高/低配置电脑系统性能不同而导致游戏画面表现不同的差异问题。

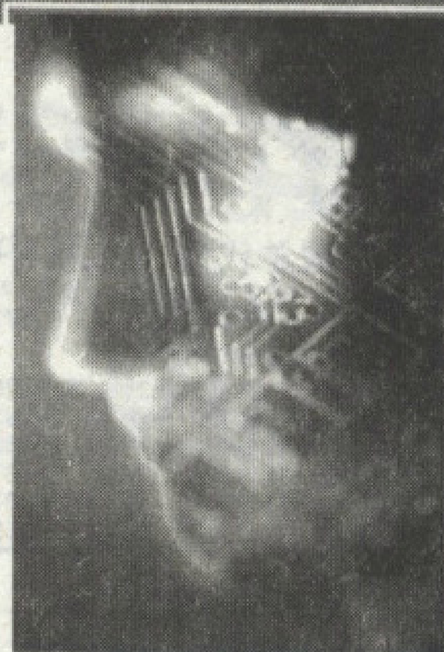
2.互动声音（Voiceinteraction）：这是对于游戏惯用的文字表达沟通方式进行突破的技术——游戏将可以在进行过程中整合入玩家的说话声音，而新的说话合成技术则允许电脑同样用语音进行对战中的沟通。

3.神经中枢网络人工智能（NeuturaNetAI）：这是游戏使用人工智能的突破，它可以使得电脑控制的角色比以前任何时候都要好地模拟玩家行为。

4.面部表情（FacialAnimation）：为3D模型塑造出来的角色赋予人类的面部表情使之给人更真实的感觉。对于游戏来说，面部表情的出现也同时象征着游戏制作开始真正踏出终极目标的一步，使游戏中的人物具有感情。

5.重力顶点（WeighedVertex）：像《玩具总动员》（Toy Story）、《星球大战前传：幻影威胁》（Star Wars: Episode I – The Phantom Menace）以及《侏罗纪公园》（Jurassic Park）等电影大片都使用了这一技术，使利用电脑技术创造出来的画面更加逼真和生活化，现在它开始涉足PC游戏制作的领域了。

接下来该为大家详细介绍这些最新的技术了。

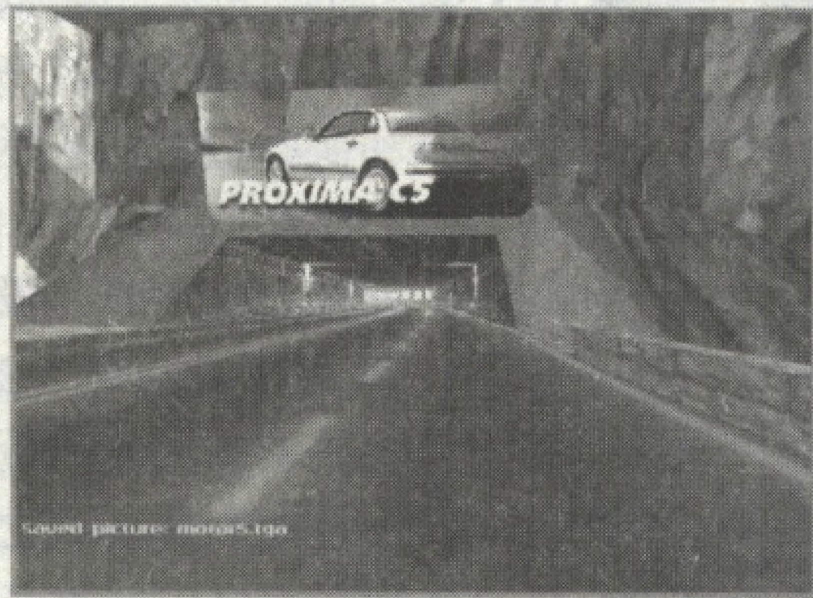


1.3D伸缩性

如果你去问一下那些世界顶尖的游戏设计者们对于他们来说游戏制作中遇到的最大挑战是什么？那几乎一致的回答肯定是你意想不到的。玩家通常所猜测的创造可怕的怪物、令人印象深刻的武器或是什么原创的故事情节都不是正确的答案，真正的障碍是不同电脑系统给游戏表现带来的直接影响。PC游戏和电子游戏不同，面对电视机游戏那标准一致的硬件规格，PC上的游戏，在不同配置的电脑环境下所表现出来的效果会有截然不同的结果。3D已经是目前流行的标准，的确，3D令游戏画面更加真实、迷人，但这一切是建立在你拥有最新最好的电脑硬件基础之上的。令电脑游戏设计者恼火的是他们所设计出来的最佳的游戏效果往往会被不同的电脑系统所“曲解”，甚至在不怎么懂游戏的消费者那里还会得到相反的效果，而这在电视游戏中是根本不会发生的。于是几乎世界上所有的游戏开发者都认为更好的画面效果或是才华横溢的设计要想能真正推动游戏业的发展，前提是玩家（更准确地说是消费者群体）必须建立适合游戏的更好的次序和规范。一个可以被认为是达到这一目标的象征，就是以3D为主的游戏的流行并不仅仅局限于那些中坚的游戏玩家群体市场之中。

栏目编辑：汪铁 Post-boy@popsoft.com.cn

当然仅仅把希望寄托于被动接受的消费者身上显然是不可能的，最主要的还是技术上的突破。所以才会有了INTEL的MRM技术，该技术或许可以让那些游戏开发者们不再过多埋怨以上的问题。如果它的确如游戏开发者所期望的那样，那么无论玩家是否拥有3D硬件，他们都可以享受到最好的3D游戏感受。



MRM提供了很好的多解析度解决方法，它的主要意图是不停地实施细节等级渲染，这也就意味着使用该技术的游戏引擎将不断地根据3D模型的最大近似程度来赋予其多边形并进行渲染。因此不会再发生由于使用同样的前景细节对后景的模型进行渲染而导致的问题。

“任何做出来的3D模型应该可以进行等级细节渲染。”游戏制作公司Valve Software主程序员Gabe Newell（他是《半条命》（Half-Life）和《团队要塞II》（Team Fortress Ⅱ）的项目负责人）这样认为：“这或许是在以后的几年中，所有和3D渲染有关的话题中最值得注意的一个。”而在他负责设计的动作游戏《团队要塞Ⅱ》中，就很好地使用了MRM技术，模型的前景贴图细节非常的精细，而隐藏在这之后的构成模型多边形数却被减少了，这是因为多边形数对于玩家的眼睛来说并非重要，但对于游戏速度却有很大的影响。

类似的解决方法其实早已经存在，不过MRM技术的突破在于让应该看到的东西变得更漂亮和精细，而原本既要拖慢游戏速度，又要花费时间和精力的模型多边形数却被减少了。另外引擎会自动停止对于画面远处的模型，这也意味着游戏画面的帧数将得到保证。

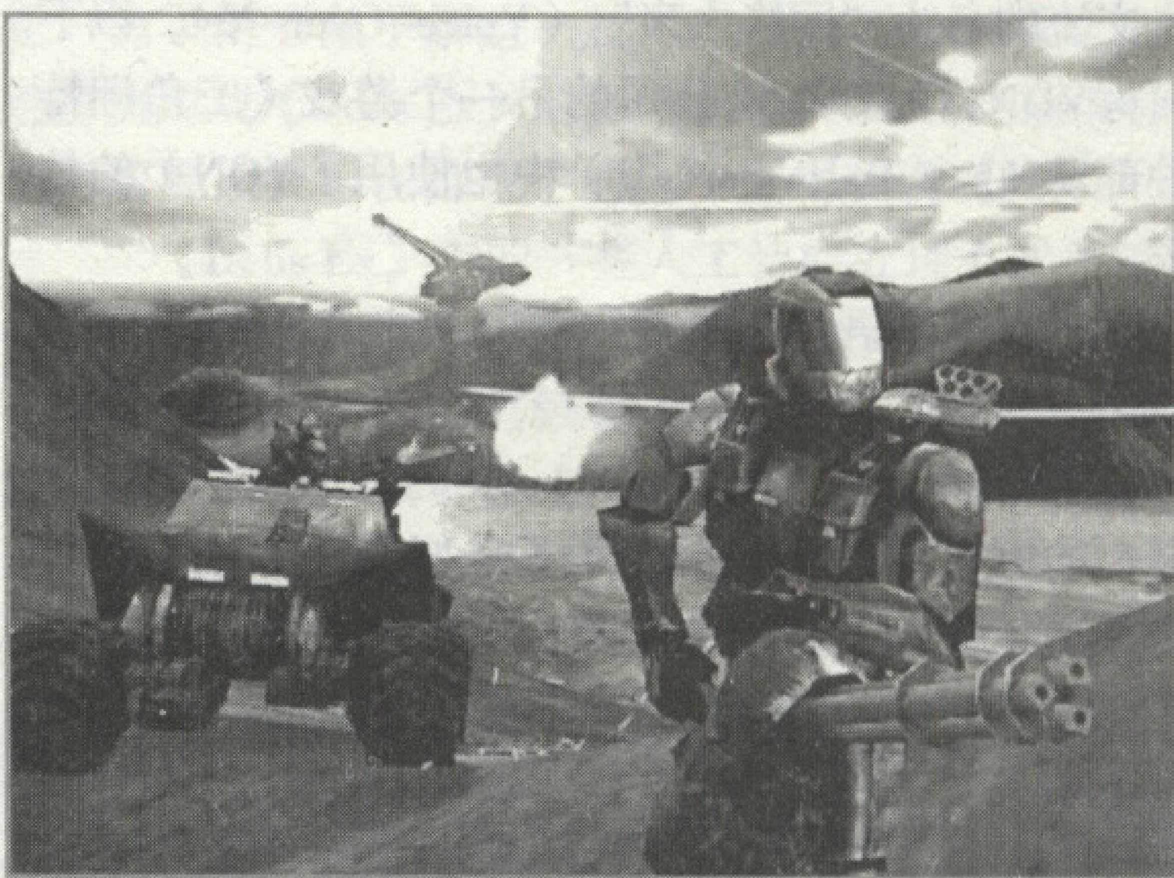
“这种等级渲染非常的重要，它可以使低配置的玩家得到流畅的游戏画面表现（帧数得到保证），而高配置的玩家则得到漂亮精细的画面感觉。”Newell说道：“MRM和等级渲染用最普通的话来说就是无论玩家的电脑配置高低，都可以得到最大的利益。”

从本质上来讲，使用MRM技术的游戏开发者可以在保证最必要的构成模型的多边形数的前提下减少多边形数量，但同时游戏完成后最终视觉效果将没有任何的差异。从专业角度来说，人的眼睛对于远方物体的处理识别过程并不需要给物体模型赋予过多的多边形数。对此，Pandemic Studios（该小组目前的作品为《黑暗王朝II》（Dark Reign II））的Greg Borrud进行了具体的解释：“MRM技术将可以使我们的游戏在无须增加多边形数的同时制作出非常绚丽的游戏画面效果。如果我们制作出一个要使用很多多边形构成的爆炸效果，那么我们就可以使用MRM技术来减少爆炸周边单位的多边形数，但这种临时的细节减少并不会让人注意到，因为这时候目光的焦点应该集中在爆炸上。”

不过即使MRM技术再怎么好，也不可能解决3D游戏设计中所有的问题，但该技术的意义在于为游戏设计者指明了一条解决此类问题的道路。用Borrud的话来说：“我无法想象在今后一两年内会有哪一个3D游戏不使用MRM技术。”

2.互动声音

在许多科幻小说中，涉及与环境互动的描写时，声音与虚拟世界的交流是经常出现的场面。之所以如此的理由非常简单，声音总是最简单也是最直接的交流方式。既然如此，感觉上最能接近这些幻想情节的电脑游戏为何不这样做呢？语言交流无论在什么地方，以何种形式，总是人与人之间进行沟通的最重要方式。对于玩家来说，3D画面逼真模拟了现实之后，最迫切的愿望也许就是能在多人游戏之中用声音交流取代传统的文字沟通了。



等待也许就快要结束了，已经有一些游戏（虽然并非明显），尤其是一些网络对战游戏，已经开始在游戏过程中支持真实的声音交流了。比如说《火线小组》（FireTeam）这个游戏。

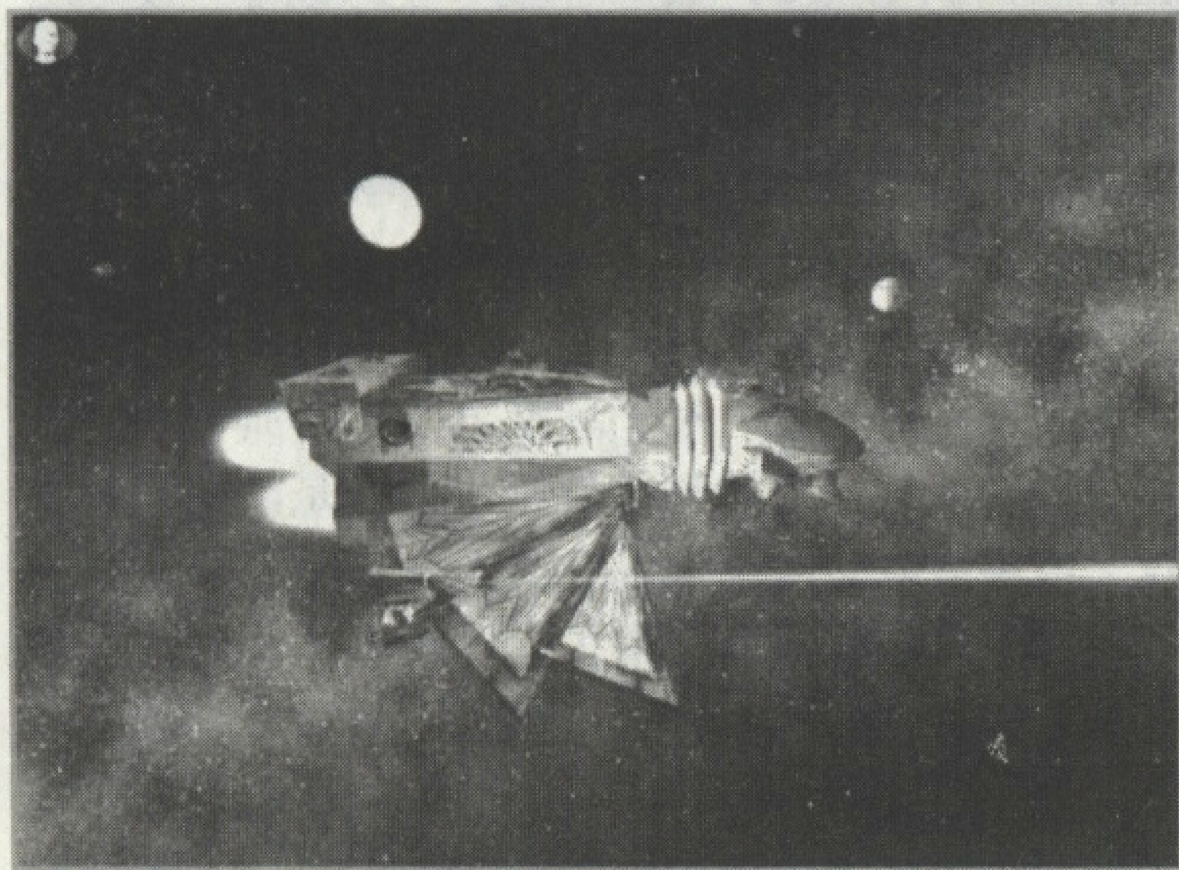
对于自己设计的游戏中为何要加入互动声音支持，《火线小组》的设计者Harvey Smith（目前他已经在“离子风暴”公司进行角色扮演游戏《Deus Ex》的开发工作）是这样解释的：“当我在为游戏进行设计的时候，我看到玩家们在玩游戏的时候双手总是很不停地在干着什么，显得很繁忙，可即使

如此，仅仅对游戏进行控制就已经够他们受的了，更何况还要抽空输入文字进行交流。我想多人游戏中的声音交流是任何一名玩家都会欢迎的。”

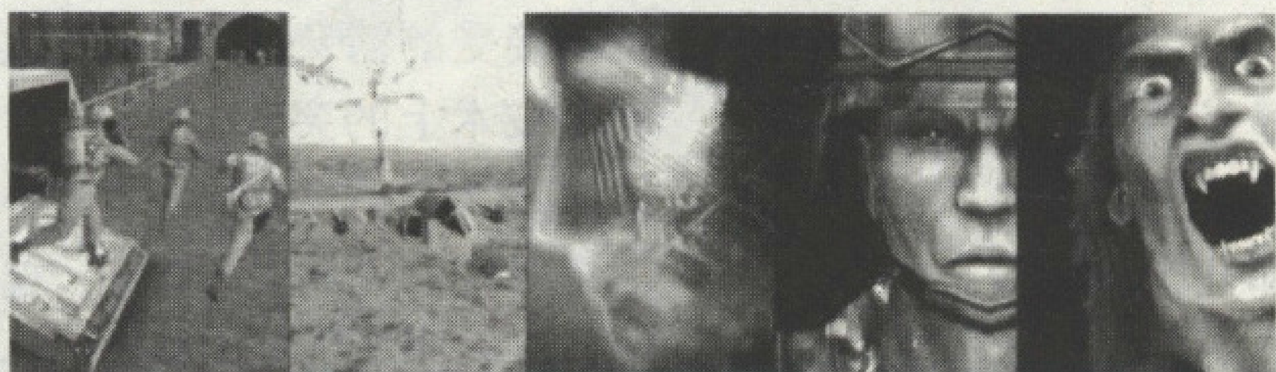
《火线小组》是一个纯粹的多人网络游戏，它的声音交流方式也非常简单易懂，游戏之外再有一个带话筒的耳机就可以。这样在这个以组队战斗为主的战斗游戏中，玩家就可以通过话筒和耳机直接和队友进行交流了。不过由于游戏使用的是等视角，因此所有的情况都可以一览无遗，这样也就导致声音交流其实并不那么必要，唯一令人兴奋的不过是玩家可以在游戏过程中随意地闲扯。

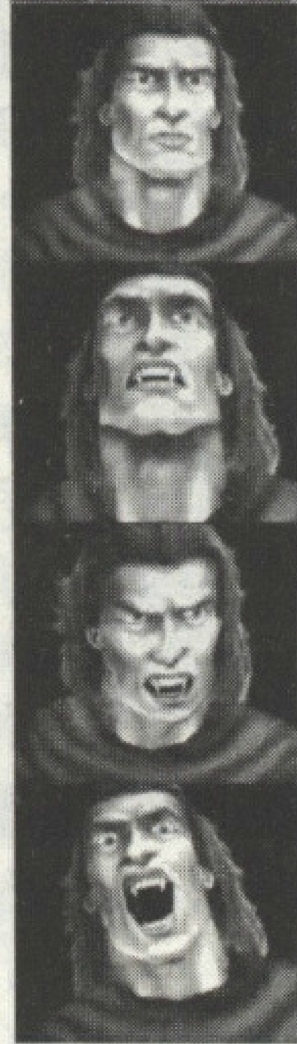
其实，最容易令人想到的需要在多人游戏中加入语音交流支持需要的游戏应该是飞行模拟类游戏。而事实上，NovaLogic制作并发行的《F22闪电战机3》（F-22 Lightning 3）也已经加入了通过麦克风与耳机等外设，以允许飞行员玩家在该公司的网络对战服务器“Novaworld”上进行直接语音交流的名为“网络之声”（Voice-Over-Net，以下简称VON，另外在该公司的另一个游戏《三角洲特种部队II》（Delta ForceII）中也使用了VON）的技术。

“直接的语音交流只需要有一个28.8的MODEM便可以实现了”，NovaLogic公司的制作部门负责人John Butrovich说道：“NovaLogic的VON技术只占用最小的网络带宽。我们使用了最好的压缩技术并且语音在传输的时候不会失真。”VON系统在实际应



用中表现非常良好，允许在网络上进行游戏的玩家，无论是团队作战或者缠斗的时候都可以及时和伙伴进行语音交流，不过该系统唯一的遗憾在于为了保证游戏的连线速度，现在只允许一对一的语音交流，也就是说玩家在同一时刻只能和一个人进行交流。但NovaLogic表示目前他们正在努力使VON技





术可以实现一对多的交流。到那时候，即使只是一个空战模拟游戏，也足以让玩家体会到真正王牌飞行员在空战时的那种激情澎湃和血脉贲张的感觉了。

由于技术上的限制，尽管也许多人游戏中的语音交流一直是设计者所考虑到的问题，但却很难在INTENNET上真正实现。不过其实在局域网玩家群体中，已经有玩家自发地利用游戏之外的语音交流软件来实现游戏之中的语音交流。但这毕竟只是少数玩家在一些游戏过程中所产生的特殊情况，而游戏设计者所需考虑的问题是，如何真正地利用语音互动的长处以使游戏更具可玩性。

希望NovaLogic的VON技术的尝试可以证明网络游戏中语音互动的必要性，这对于许多对此技术持观望态度的游戏开发公司来说无疑会起到一种积极的推动作用。

语音互动对于网络多人游戏的好处显而易见，不过你有没有想过，有一天，在单人游戏中，你的声音也能起到动态效果呢？尽管智能语音分析运算尚未在现在的任何一个游戏单人模式中实现，但是对于该技术的摸索和尝试却已经走过了大约10年左右的时间了。现在如果拥有一台高性能的电脑，就已经可以实现实时分析一些寓意命令了。如果把这些和游戏设计结合起来的话，那么就可以提供给玩家远比只听音乐和通过键盘或鼠标下达命令进行游戏要真实得多的游戏感觉了。

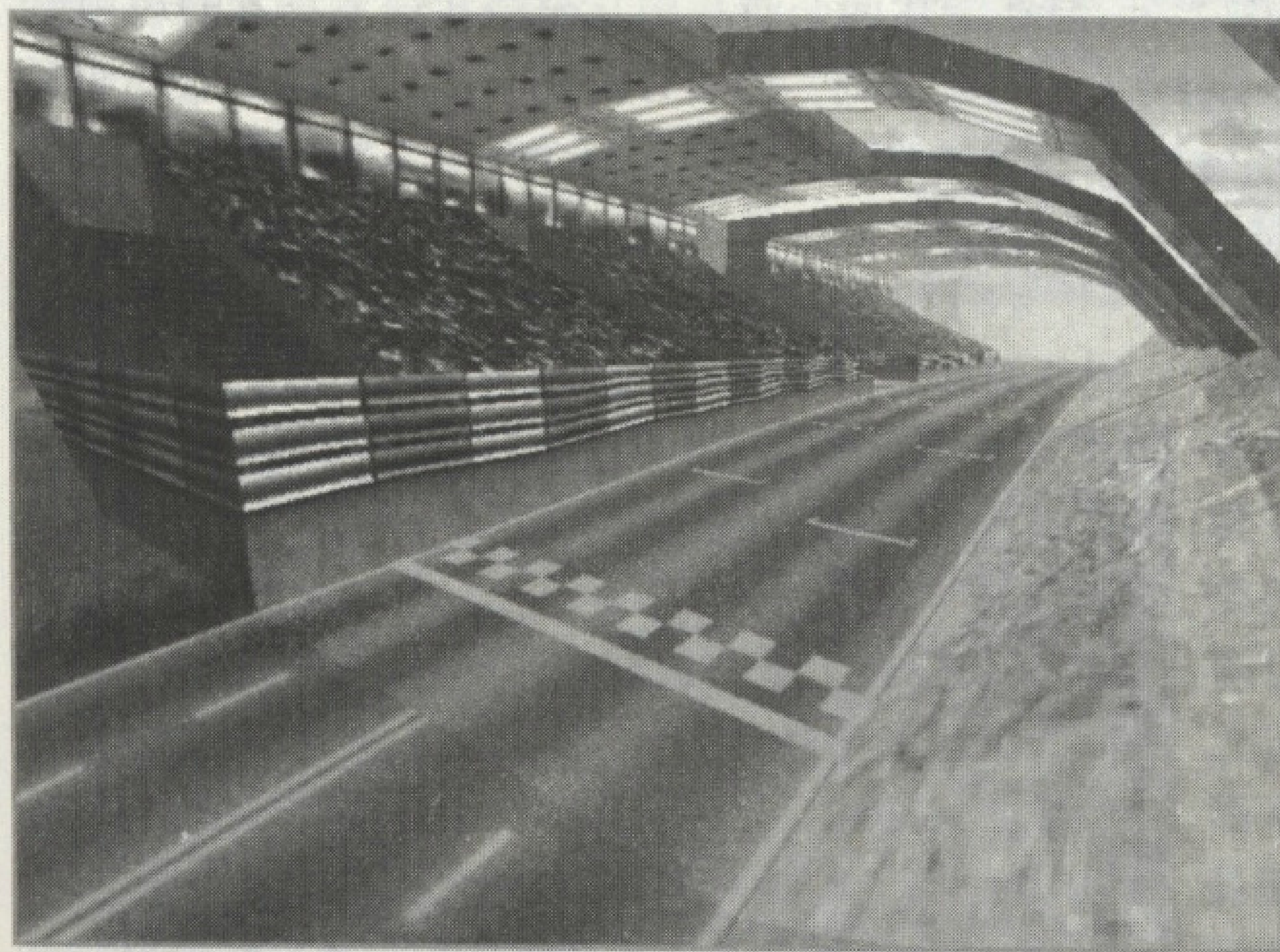
将语音合成翻译后转换成可供电脑运算的文本命令，如果这种实验中的技术实现的话，一些游戏开发者甚至预言游戏中的语音配音将最终成为多余。从现在的实际情况来推断，一种令所有玩家激动的可能是：游戏允许玩家通过麦克风输入语音命令来控制游戏中角色的人工智能表现，这种表象的后台实际操作过程是玩家输入的声音被转化成为文本，再把文本解析为可以响应的目录命令，最后相对应的角色做出综合反应。虽然至今为止这种技术尚只处于实验室研究的初步阶段，但毫无疑问，一旦该技术成熟的话，将很快被引入游戏的制作之中并很快成为大多数游戏设计的基本特性。

栏目编辑：汪铁 Post-boy@popsoft.com.cn

3.神经中枢网络人工智能和模糊逻辑

如果说一个游戏受到好评或者非议的时候，人工智能（Artificial Intelligence，以下简称AI）肯定是要被评论者考虑进去的因素。因为只要牵涉到游戏运行，就肯定会和游戏人工智能的设计制作有关。不过对于目前大多数的游戏来说，人工智能通常是被玩家讥讽或嘲弄最多的游戏组成元素之一。也许对于游戏设计者来说，这种批评是非常苛刻的，不过不要忘了人工智能的对手——那些具有真正生命的玩家。尽管几乎所有的优秀游戏开发者总是在夸耀自己所设计的游戏中的人工智能是如何如何的高明，简直就像真人一样，可事实上，要模拟一个真实生命所具有的自发、迅速、多样性且大多不可预见的反应是目前任何一种智能设计都不可能做到的。

不过目前不可能，并不代表人工智能就永远无法战胜真正的人类对手。数学理论的进步导致的电脑人工智能技术的处理方式已经可能超越现在大多数游戏中所使用的由“if: then”计算机语言语句结构所组成的脚本处理方式。在21世纪即将到来的诸如由Interplay公司所发行的《弥赛亚》（Messiah）、由Ion Storm所制作的角色扮演游戏《Deus Ex》等游戏中，将会为如何使用未来更好的人工智能引擎负责模拟人类思维提供一个很好的榜样，而这些人工智能处理上的成就则要感谢“神经中枢网络人工智能和模糊逻辑”。



如果你想要了解所谓的“神经中枢网络人工智能”究竟先进在何处，就必须首先了解目前游戏中对于人工智能设计的通常做法。基本上目前大多数游戏中人工智能部分的基础都是由大段大段复杂的“if: then”程序语句组成的。而比较一下人类处理问题的实际情况你就可以发现，人是很少采取如此直接的判断方式来处理问题的。大多数的人做决定的时候主要是依靠日积月累而形成的常识反应和所处环境具体情况的影响。

尽管有关人类神经系统的研究作为一项科研项目早在20世纪60年代就已经开始了研究，但把“神经中枢网络人工智能”用于游戏设计之中也就是近来的事情。“神经中枢网络人工智能”主要是仿效人类大脑皮层的活动，为一系列对于人类感知的影响建立人工智能模型，而这些模型都有可能决定人工智能所最后做的决定。为了更形象了解这一技术，我们不妨来听听角色扮演游戏《Deus Ex》的制作者之一Harvey Smith是如何解释该技术在游戏中的具体应用和表现的。

“《Deus Ex》中的一些人工智能处理方式可能是目前角色扮演游戏所能见到的最先进的。每个NPC（非玩家角色）都会有数种不同的感知功能以更好地对他们身边的世界作出反应。他们会对不同的刺激来源作出相应适合自己性格的反应，而玩家所对他们做的一切不仅他们会知道，连他们身边的人也同样会被传达。不同的感知功能，比如敌意、恐惧甚至厌倦都将直接影响NPC们的行动。”

由此可见，未来游戏中的人工智能将意味着更好地模拟真人和具有更少预设性的程序脚本。现在的人工智能程序基本都是采用预设性的脚本，而预设性则代表着玩家的举动对于虚拟世界的影响必然是有限制的。预设性越强，则限制越大。比如说，在一个角色游戏的场景中，玩家正在某小酒吧中和一名非敌意的招待交谈，可如果玩家故意突然掏出武器对住招待，结果会怎么样呢？答案是如果游戏中人工智能采用的是预设性脚本，那很有可能招待会依然平静地对待你这一突如其来的恐吓行为。而如果使用了神经网络中枢人工智能的技术，那么这名招待就应该知道有人拿枪对着他是一个坏的警告，为此根据他的身份和性格及周围的具体情况他应该恐慌或者逃避或者拿出自己的武器还击。

要更进一步地解释“神经中枢网络人工智

能”，就不能不提“模糊逻辑”。“模糊逻辑”的概念是在1962年由学术界提出来的。本质上，“模糊逻辑”就是一种命令系统，一种组织如何确定选择和通过推论处理来下决定的系统。通过使用“模糊逻辑”，将可以使人工智能完成一些带有显著人类特征的处理。

还是用一个可能存在于游戏中的例子来解释，想象一下你与两名躲在一个掩体之后的敌人为敌，开始的时候敌人处于有利位置，且有掩体掩护加上还有足够的弹药，因此你不得不佯攻以欺骗他们。而在敌人那边，这两个家伙鉴于以上所说的因素，因此对于能够打败你有充足的信心，所以他们放心大胆不停地进行射击以图彻底压制你的火力……

你的策略成功，一会之后，敌人的弹药开始吃紧，随之很明显敌人的火力开始不如刚才那么猛了，显然他们要节约弹药了，而接着你一个准确的狙击射击击毙了一名敌人，于是他的同伙丧失了原有的信心，即使依然处于有利位置，他现在所做的选择只能是撤退或者投降。

“神经中枢网络人工智能”和“模糊逻辑”代表着游戏人工智能未来发展的一个重要方向，而估计随着《Deus Ex》和《弥赛亚》这样的游戏的来临，你恐怕再也难以嘲笑敌人的弱智了。

到底是谁在游戏的竞争中笑到最后呢？是你，还是人工智能？请拭目以待！

4.面部表情

3D伸缩性技术使得美工人员可以突破表现游戏中人物面部表情的传统限制。当距离拉近时，更为接近的视觉、更多的多边形数将组成细节丰富且具有表情的人物面部，而一旦距离放远，则相应的在保持外部轮廓的前提之下减少组成面部的多边形数。在早期的游戏制作中，对于人物面部的塑造无法花上更多的力气，游戏中，每个人脸上的表情都为语音或文本给代替了。

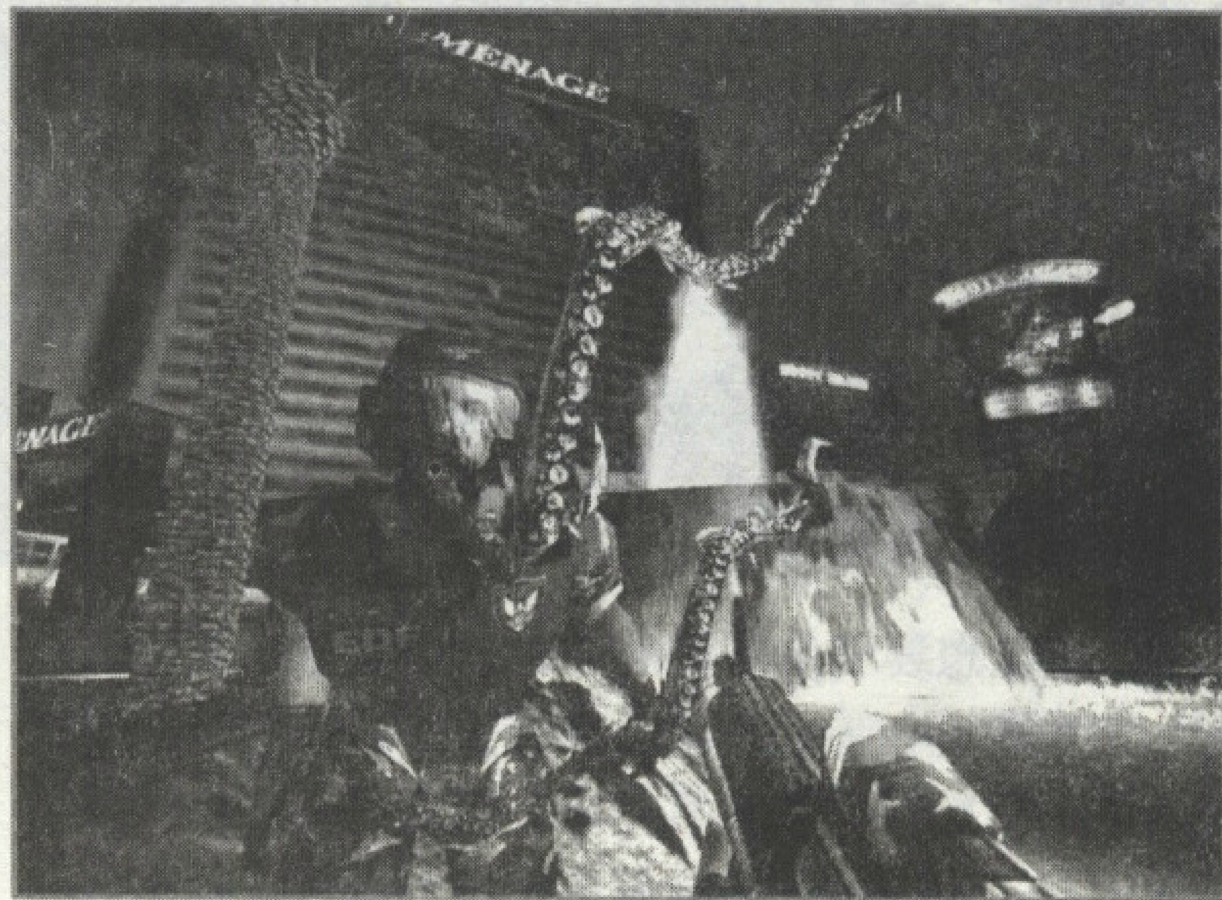
但由于图像技术的迅速发展，在游戏中使人物具有真实的表情已不再是妄想了。最新的骨骼动画以及多解析度系统都可以使美工人员避开程序设计的限制而制作出人物的面部表情来。不久以后，我们就可以在游戏中看到说话时脸上伴随着真实表情的人物了。

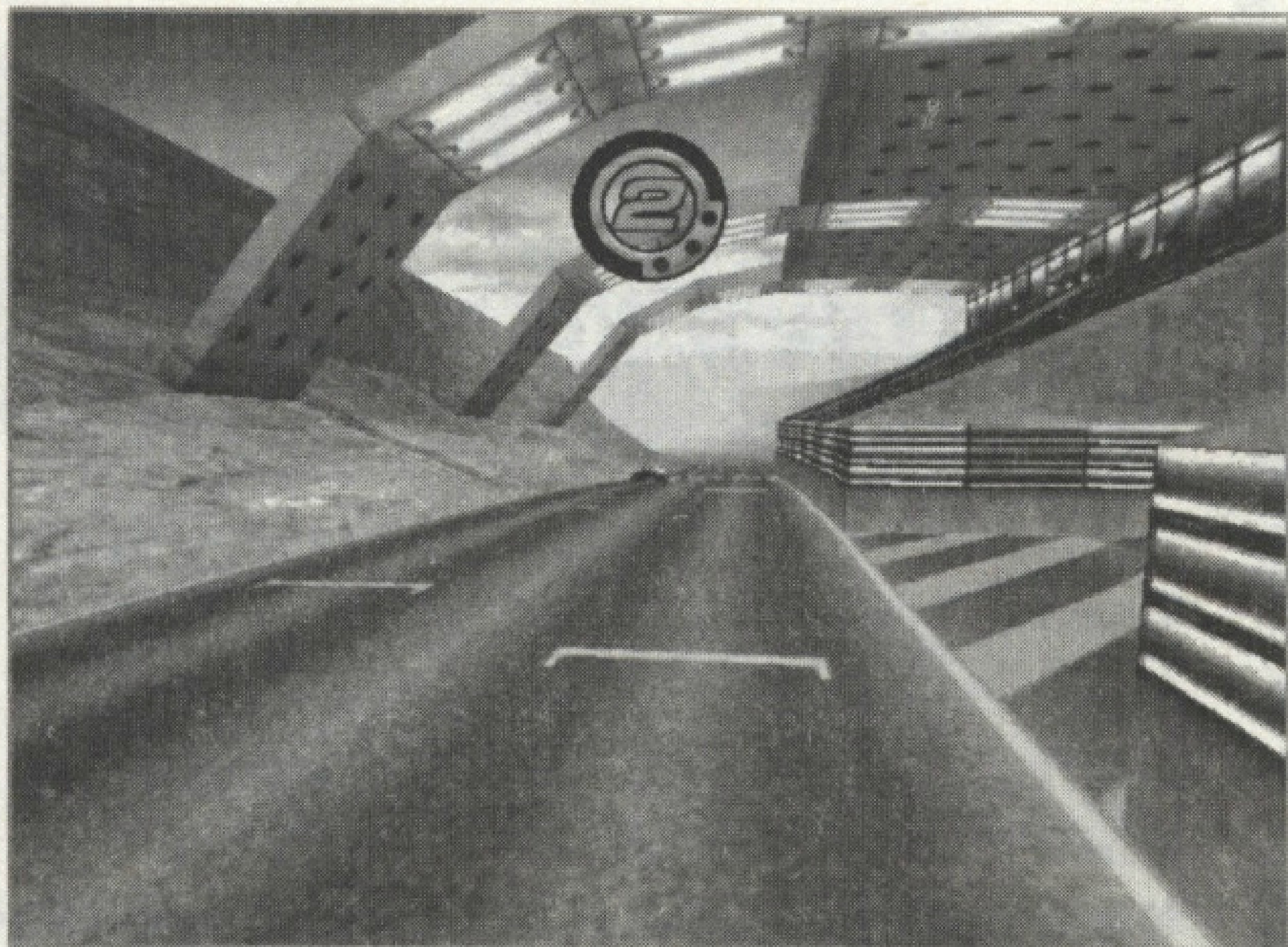
动作游戏《弥赛亚》的引擎设计师就制作了这样一个可以使用骨骼模型来为人物脸部赋予表情的游戏制作软件。在《弥赛亚》游戏中，将会出现诸多具有不同情绪、心智以及形态的人物和角色，而玩家只要通过面部表情就可以很容易地识别他们。在制作方面，《弥赛亚》制作组的美工人员便是使用上述的软件先进行3D建模，再进行脸部各个独立结构的细化后完成最终的结果。所有的角色都必须先制作出一个骨骼基础来，因此，美工人员将可以自由发挥以创造出他们所想象的效果来。当大致的人物身体模型建立完毕之后，角色的身体将会被分割成不同的部分，每个部分都具有各自的解析度，而如果面部的解析度和细节需要上去的话，那么其他部分如手臂、腿部则就要退而居其次了。

在Activision公司颇受人关注的角色扮演游戏《吸血鬼：化装舞会》（Vampire: The Masquerade）中，对于吸血鬼面部特征的表现无疑是非常重要的。不过对于游戏引擎来说，唯一担心的问题是一旦高细节表现的脸部出现在前景，当距离拉远或者是调整角度的时候很有可能会导致多边形模型构成脸部网状的崩溃。

在上述两个游戏中，全鳞状细节技术的运用给人的印象深刻，而《弥赛亚》设计小组甚至特地制作了特殊的3D模型以使整个骨骼系统更为真实和令人信服。

不仅仅是这两个游戏，骨骼动画系统和全鳞状细节的结合以表现人物面部表情的手法还出现在由

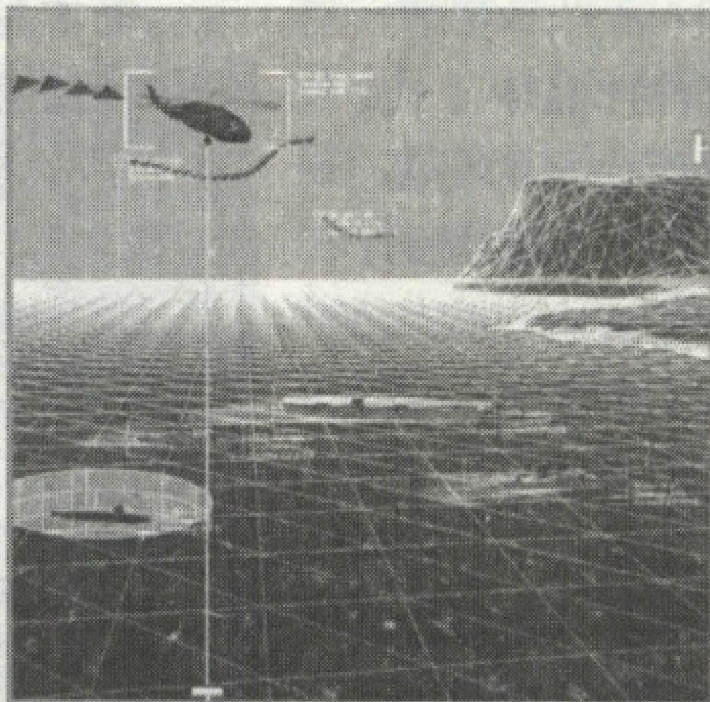




Valve小组制作的动作游戏《团队要塞Ⅱ》（Team Fortress Ⅱ）之中。

像《团队要塞Ⅱ》这样的团队动作游戏，游戏所强调的重点在于团队之中队员与队员之间的联系，但这种联系并不仅仅局限于你想象中的语音联系，而是一种综合的反应，这其中当然就少不了最直接的面部表情了。比如玩家可以通过队友脸部痛苦的表情知道他什么时候需要医治。游戏的设计者认为可以通过这些直接的理解功能来进一步强化游戏的动作性。

在《最终幻想电影》里，史克威尔的设计者们也同样试图通过即时、逼真的面部表情来使动画电影同样能够表达真实的情感。看起来似乎是殊途同归，但实际这种潮流预示着越来越拟真和互动的游戏世界将更为吸引玩家投入自己的时间和感情。



5.重力顶点

首个在PC中使用这个以前大量被运用在科幻电影中的电影特技技术的游戏是由Nihilistic小组制作的角色扮演游戏《吸血鬼：化装舞会》，为此在游戏中我们将可以看到平静、痛苦、凶狠等多种多样的人物面部表情。

于去年暑期上映的轰动全美的电影《星球大战前传：幻影威胁》的导演乔治.卢卡斯之所以会等待多年才进行影片的拍摄，其主要原因就是电脑图像技术一直达不到他所期望的真实度表现的水平。而随着电脑图像处理新纪元的到来，对像乔治·卢卡斯、斯蒂文·斯皮尔伯格这样雄心勃勃的导演们来说，拍摄出像《星战前传》、《侏罗纪公园》这样的电影自然便成了水到渠成的事情。

在这些划时代的电脑图像处理技术中有一项主要负责3D动画处理的技术，它的名字便是这里所要说的“重力顶点”技术。电脑图像中，每个3D模型都是由许多独立的顶点组成的，而每个顶点位置决定不同的角度连接。一个模型由数百个多边形组成，同时也就有了数百个顶点，一般来说普通的图像渲染引擎对于他们的处理来说都是同等的。但是这一点在《吸血鬼：化装舞会》中有所不同，游戏中每个角色模型的每一个顶点都将尝试被分配重力。这一做法通常用于对于真实度要求较高的电影之中，这是因为这种技术可以使得由计算机图形接口处理的图象因为顶点具有重力而使得创造出来的模型人物具有感觉极为真实的皮肤和衣服。

“我们模型的独立顶点的重力允许我们模拟皮肤、衣服的属性而使其更为真实，”《吸血鬼：化装舞会》的游戏制作人Kraaijvanger说道：“皮肤的伸展依靠于它的位置，而我们可以做的是依靠构成模型的重力顶点来模拟皮肤的伸展。随着很多的结合我们将可以为人物脸部赋予生活中的个性。”

重力顶点技术的实现是经由专业的图像处理软件Maya，这是一个经常用于制作顶级电影特级效果的图像软件。为了确保Maya的运行，制作者需要的是SGI图形工作站。不过随着PC的发展，如今在即时模型和电影模型之间的区别已经是微乎其微了。

通过为每个顶点设置重力后再对模型进行渲染，游戏引擎将可以使得人物的脸部能表现出生动的表情。而人物的皮肤和衣服也将随着模型的移动而即时发生相应的改变，从而使得模型外在的角色形象非常的逼真可信。比如说手臂上的肌肉会因为手臂的弯曲而隆起，而当人物在移动的时候，身上的肌肉和脂肪也会随之而抖动和摇晃，至于抖动和摇晃的多少则取决于移动时候脚步的轻重。另外由于重力顶点技术的帮助，使得动态衣服的效果也可以在游戏中表现出来，衣服将不再是模型身上的僵硬贴图了，而是具有动态的逼真效果。

结语

技术，不管怎样，始终都只是工具，而并不能具有更多的意义。技术的创新和运用都只是为了使游戏更好玩。工具和技术尽管是死的，但人的头脑是活的。在电脑游戏业界制作精英们的驾驭之下，上面所述及的这些技术将允许设计人员沿着更令玩家兴奋的方向去制作出更优秀的游戏来。

新品与新闻

最早触摸到春天的肌肤，不是在月份牌上，而是在一个傍晚，推开房门的那一瞬间……橙色的光线从赤裸的树丛中透过来，一束束地，滑过你的身体。微熏的风穿过街道，在半空里缓缓流淌。你呼吸的时候，就会闻到那股味道……没错，那就是春了，夹在严寒与酷暑之间，短短的一缕气息。

或许一切伟大的变化都是在不知不觉中发生的。在这新千年的第一个春天，我们国内的游戏软件的发展方向又有着怎样的变化呢？

笔者近日走访了多家软件公司和独立游戏制作组。发现他们不约而同地在向着一个新的领域迈进——那就是网络。这和半年甚至几个月前的概念完全不同。他们不再对某一个单人游戏感兴趣。他们不再热衷于谈论下一款作品或是下一个产品计划如何如何，而是默默地将全部实力投入到巨大的网络建设中，希望在这一全新的领域中寻求新的生存形象和梦想方式。

在这些人的构想中，未来的软件产品中Ⅰ代、Ⅱ代、Ⅲ代的概念将不复存在，取而代之的是基于网上下载更新的新型综合产品。继而发生的是跨产品的网络社会。每个软件公司都将形成自己庞大的网上社区。你在其中不仅能进行真正的游戏、真正的学习，而且在这一过程里积累的虚拟货币将产生现实的价值！也就是说你可以在网上射击某个虚拟怪物，也可以在网上解答几何问题——真正的娱乐和真正的进修，都将使你的素质得到真正的完善。而你将在这个虚拟社会中越陷越深——因为你不仅能得到另一种社会地位，还可以得到财富，真正的财富。

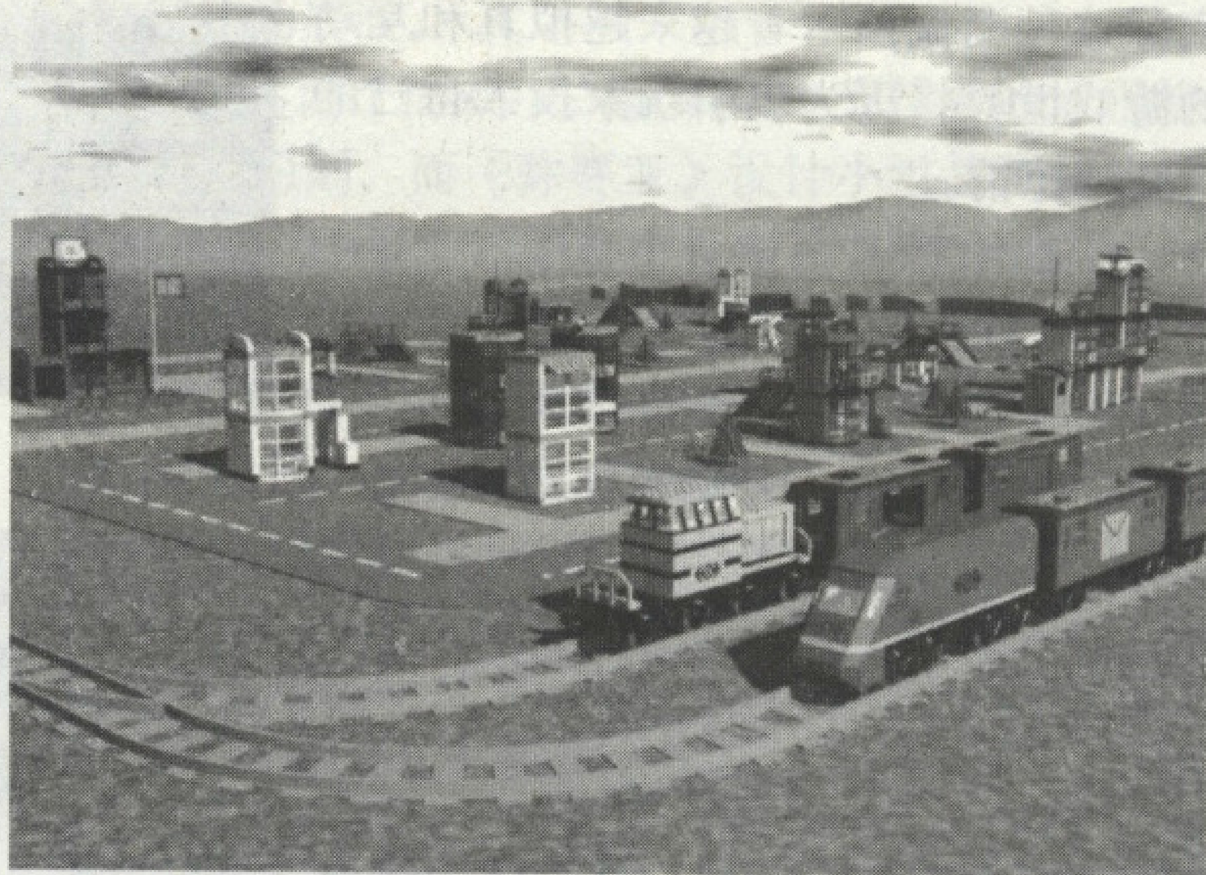
我不敢想象当这一切全部在中国实现的时候，自己已经是多大年纪。因为这一切要付出巨大的代价——无论是金钱还是人的智慧。而且一个硬币总是有两个面——这种发展并不是没有副作用的，例如当你的生活更多地依赖于网络时，有可能黑客们会比以前更加轻易地窃取你信用卡上的密码。

在这一期结稿之前，笔者又得到一条消息：不久前在eBay网络拍卖站点上，Origin公司出品的大型网络角色扮演游戏《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）中的一名等级66的弓箭手以令人吃惊的3000美元的价格被人收购；索尼公司出品的大型网络角色扮演游戏《永恒的使命》（Everquest）中的三名角色在eBay拍卖网站被人以25000美元的价格收购，这三名角色是等级为50的野蛮人斗士（Barbarian Warrior），等级为50的狼精灵（Wolf Elf Druid）和等级为17的巫师（Necromancer）。如果你对上一段话的含意不甚明了的话，那么这条新闻你又作何感想？当一群孩子在玩“过家家”游戏时，用作道具的塑料提款机突然源源不断地吐出了真的纸币——那接下来发生的，恐怕就不仅仅是一场游戏的革命了。

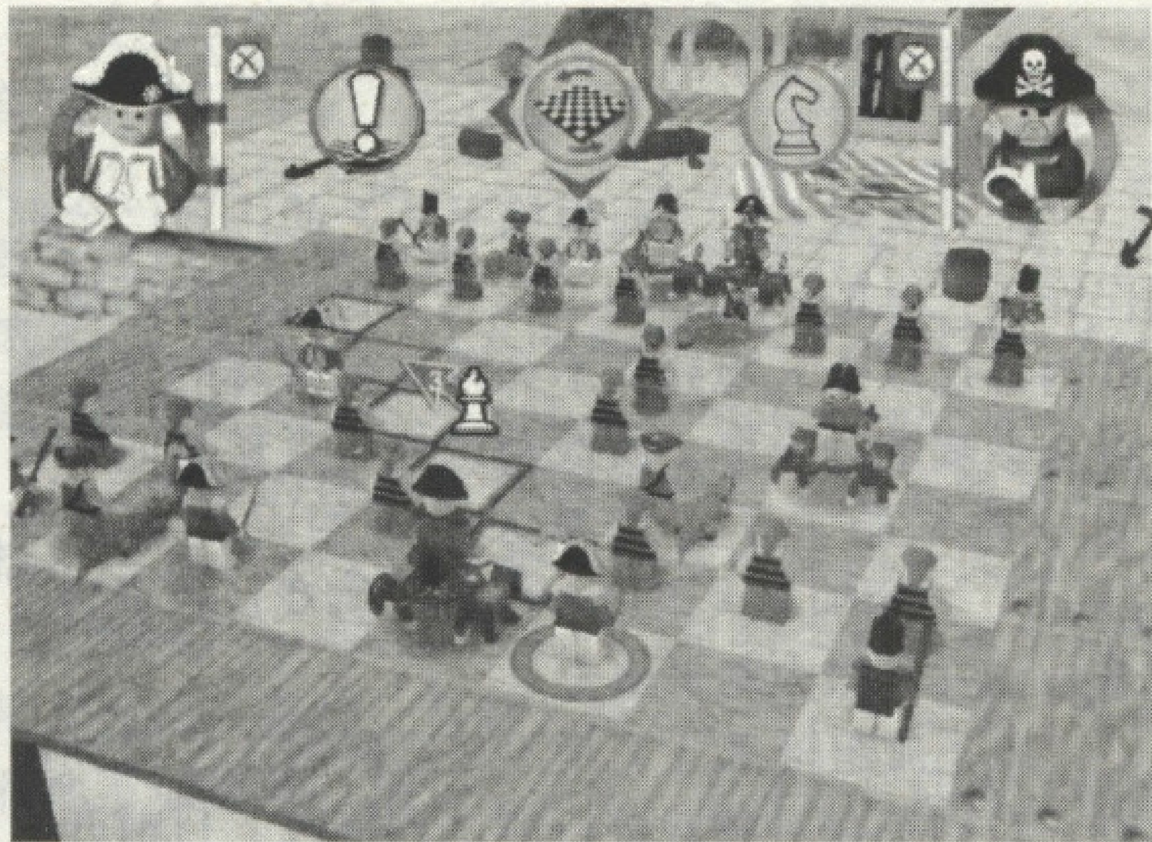
有宗教情结的人类学家也许会说，不论时代如何发展，人的本质都不会变化——但现在我们不得不怀疑这一点。来看看本期有什么新游戏上市吧！

乐高系列登场

资本社会的一个最重要特征，就是凡有需求的，就必然产生供给。所以娱乐产业的跨行合作也就不足为奇。老牌积木玩具商乐高（LEGO）现在在PC机上推出了它的一系列游戏产品。



《乐高：交通大使》（LEGO Loco）声称面对用户是6到99岁的群体。这款游戏将铁路从整个乐高积木王国里分离出来，单独成为一个主题。在游戏中，玩家利用给予的相关组件来建造一个真实而疯狂的火车世界。对成人来说依然能提起你的兴趣。该游戏支持连线作战，建设成果可以做成屏幕保护程序，在这里，玩家可以设计制作明信片，然后通



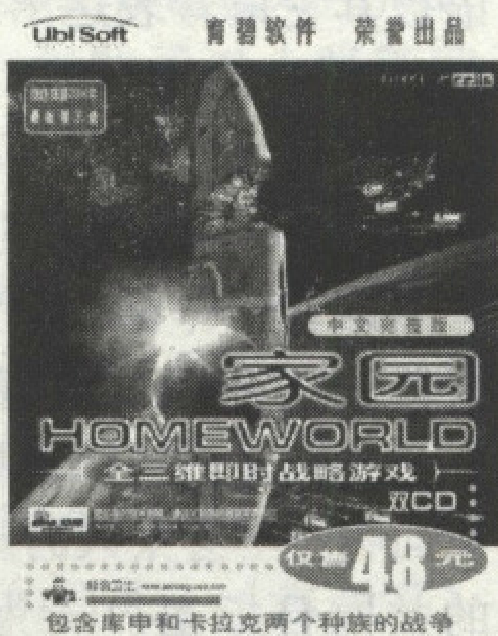
过邮件列车将其送往世界各地的其他玩家。

《乐高：棋国风云》（LEGO Chess）取材于国际象棋。如果选择故事模式还可以看到一段有趣的情节动画，蛮可爱的。游戏里还提供有职业象棋教练编纂的教程。

乐高公司1934年在丹麦成立。LEGO原意为“PLAY WELL”。

来自育碧的两条消息

上海育碧开始举办《世界足球经理2000》封面教练竞猜活动。所有购买正版《世界足球经理2000》的用户均可参加这次活动。只要能答出《世界足球经理2000》的封面教练的姓名，你就有机会得到DREAMCAST一台，随机还将附送DC版《生化危机之圣女密码》。当然，如果你不走运的话，只能去领那300多份二、三等奖。



现在上市的《家园》完整中文版和《时空之轮》光盘中将附带西班牙杀毒软件“熊猫卫士”。

《劲爆极限滑雪》将于4月3日上市

据说这是PC世界里目前唯一的一款极限滑雪模拟游戏。是Infogrames公司为迎接千禧年而在Gameboy Color、DC、ARCADE和PC等跨平台推出的运动模拟游戏。



一个速度游戏的要素是什么？我相信玩过赛车游戏的朋友都有自己的心得。那种在晚霞和冷风中以每小时300公里的速度坠落时的快感——足以让人忘记一切。



阿尔卑斯山脉、森林和村镇，3种风格、15条赛道；完全开放的环境；白天、黄昏、夜晚、阴天4种光影效果和晴天、雾天、雪天3种天气效果；6个人物模型和10余种不同性能的滑雪板……这一切和极乐的速度感相比，还那么重要么？

关于《侠客游》

目前已经上市的游戏中有一款老牌经典游戏系列的名作不得不向广大玩家特别是RPG爱好者推荐，那就是日本ARTDINK公司的《侠客游——前途道标》。这是典型的单机MUD，在那个庞大的世界里，没有明显主线，没有游戏的终结，你可以娶妻生子，继续扮演儿孙。充分满足一个人探险、敛财和自大的欲望。黑木兄和笔者都曾在这个游戏里繁衍过后代。

来自EA的消息

如果消息可靠的话，《模拟人生》中文版（THE SIMS）、《最终幻想Ⅷ》（Final Fantasy Ⅷ）、《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）、《极品飞车：保时捷之旅》（Need For Speed: Porsche 2000）现在已经上市了。



我要说的就是：快去抢购吧！



《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）举行第一阶段测试活动

Blizzard公司日前宣布，《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）的公开测试活动于3月20日凌晨12时01分（太平洋标准时间）在公司的官方网站上正式拉开序幕，此次测试活动主要针对北美地区的玩家，测试人数为一千人，这也是《暗黑破坏神Ⅱ》自宣布开发以来举办的第一次测试活动。此次测试活动的注册时间为24小时，地点为Blizzard公司的官方网站www.blizzard.com，每位玩家只能注册一次，Blizzard公司将按照不同的系统配置和地点随机抽选一千名测试者，挑选出来的测试者将于注册后七天内收到Blizzard公司的正式通知，测试者的完整名单将张贴于Blizzard公司的"战网"www.battle.net上。

本次测试活动主要局限于美国和加拿大地区，不过在接下来的第二阶段测试活动中，测试者的位置将扩大至全球范围，测试者可通过本地区服务器运行游戏的测试版本。《暗黑破坏神Ⅱ》的测试版必须在"战网"上运行，游戏提供有所有的五种类型的角色，包括亚马逊战士、野蛮人、巫师、游侠和女巫，以及游戏的"第一幕"内容。此次测试活动的主要目的是检验"战网"的稳定性、系统的兼容性和游戏的平衡性。

《暗黑破坏神Ⅱ》将把玩家带回那个群魔当道的世界中去。Diablo在占据了击败自己的那名英雄的肉体后，便开始重新筹划自己的罪恶计划，它准备利用Mephisto和Baal等魔鬼的强大力量来束缚人类的仁慈和爱心，玩家必须接受一系列新的挑战，最终彻底消灭Diablo和它的邪恶势力。《暗黑破坏神Ⅱ》的开发者为Blizzard北美公司，游戏定于6月份正式上市。

《孤胆枪手Ⅱ》（MDKⅡ）即将完工

加拿大游戏开发商Bioware公司日前公布了第三人称动作射击游戏《孤胆枪手Ⅱ》（MDKⅡ）的开发近况，并为游戏的DC版本张贴了六张截图。据称，《孤胆枪手Ⅱ》的"内容已全部制作完毕"，以下是游戏开发小组的一段声明：

"终于出来了：《孤胆枪手Ⅱ》的内容已全部制作完毕！是的，我们终于完成了新内容的添加，这些内容足以令人疯狂。不会再有会跳舞的鱼，不会再有会唱歌的异形，游戏角色也不会穿着内衣在场景中跑来跑去了。加拿大语中的'内衣'为'ginch'，用加拿大语说，就是'游戏角色不会再穿着ginch在场景中跑来跑去了'。

"那《孤胆枪手Ⅱ》是不是已经完工了呢？还没有。我们正在对游戏进行测试和修改，目前开发人员的主要精力集中于游戏的DC版本上，因此PC版本可能要在几个星期后才能进入调试阶段。制作DC版《孤胆枪手Ⅱ》时我们遇到了一个对于PC游戏开发者来说不太熟悉的问题：内存问题！是的，在开发DC版本的过程中，我们最珍贵的资源就是内存，包括系统内存、音响内存和贴图内存。可无论我们怎样小心，总不免陷入内存危机之中。

"我们的编程人员正在同'内存限制'作着英勇顽强的搏斗，还有一些开发人员正在为游戏的其它语种做准备。我很喜爱'本土化'的工作；将游戏翻译成不同的语种，因为听见我们熟悉不过的英语被其它语音表达出来的时候总是觉得很有意思。我们能够辨认出谈话的内容，听着这些发音的不同排列组合实在有趣。有些角色很闹腾，特别是意大利语的Zizzy Balooba的确让人感到十分滑稽。目前所有的语音工作都已经完成，我们正在重新审核这些材料，以确定我们是否已经万事俱备了。

"那么，《孤胆枪手Ⅱ》还要多久才能同大家见面呢？不会太久的。Bioware工作室和Interplay公司的共同目标是——为大家提供一款高品质、无瑕疵、内容精彩的作品。"

《永恒的使命》（EverQuest）资料片即将上市

Verant工作室日前宣布，大型网络角色扮演游戏《永恒的使命》（EverQuest）的资料片《永恒的使命：库纳克废墟》（EverQuest: The Ruins of Kunark）将于4月20日正式上市，该游戏将同《永恒的使命》的完整版本捆绑发售，售价为39.95美元，已拥有原作的玩家可通过989工作室（http://www.989studios.com/）直接以优惠价订购，优惠价的具体价格尚未确定，玩家在登录进入《永恒的使命》时将收到预订通知。

《永恒的使命：库纳克废墟》采用改进后的3D游戏引擎，可支持超过22万5千人同时运行，并提供有一个全新的大陆，二十个全新的冒险地带，众多新角色和一个新种族。游戏中新增的大陆名为“库纳克”，是伊克萨族人的家园。关于该资料片的详细资料请查阅网站http://www.everquest.com/kunark。

《永恒的使命：库纳克废墟》的主要特性包括：增加了一个位于费耶德沃南端的新大陆——“库纳克”；增加了超过20个初级和高级冒险地带，包括：湖泊、丛林、地穴、洞穴、地牢、古塔和地下城堡等；增加了新的“伊克萨”族人（蜥蜴人）；增加了新的NPC角色和怪物，包括灰龙、爬行怪物、巨蝎、食人植物等；为库纳克大陆设计了大量物体动画，包括地震和各种自然现象；物体的多边形数量比原作增加了三倍，并拥有更大更细腻的贴图；新的船只可以载着玩家从安东尼卡和费耶德沃驶往库纳克；著名神话美术师Keith Parkinson为游戏设计了新的风格；增加了游戏的难度级别，使高级玩家可以继续深入游戏。

《弥赛亚》（Messiah）即将完工

Shiny娱乐公司目前宣布，第三人称动作冒险游戏《弥赛亚》（Messiah）的开发工作已接近尾声，公司在《弥赛亚》官方网站上张贴了二十张新截图，据Interplay公司透露，开发小组目前正在对游戏中潜藏的错误作最后的调试。

《弥赛亚》由Shiny娱乐公司制作、Interplay公司出版。玩家将在游戏中控制一位胖乎乎的小天使鲍勃，下到凡间消灭世上的所有罪人，除了与众不同的占有天赋外，鲍勃来到人间时几乎一无所有，他必须依靠武器和体力完成自己的任务。《弥赛亚》的最低系统配置为奔腾233处理器，64兆内存，Windows 95/98操作系统，DirectX 7和3D硬件加速。Shiny娱乐公司是游戏《孤胆枪手》（MDK）系列和《蚯蚓吉姆》（Earthworm Jim）系列的缔造者。

《弥赛亚》（Messiah）的演示版本大小为70.72兆，下载位置为：http: //www.avault.com/pcrl/dl.asp?game=messiah&url=ftp: //ftp.avault.com/demos/MessiahDemo.exe

《商业大亨》（Business Tycoon）今春上市

《企业家》（Entrepreneur）的续作《商业大亨》（Business Tycoon）日前宣告正式完工。该游戏的英语版本、法语版本和德语版本已送交工厂开始复制，出版商Ubi Soft公司确定该游戏将于今春在全球范围内同时上市。

《商业大亨》是一款即时策略风格的经营模拟游戏，玩家将创建自己的公司，投资全球电脑业、汽车业或航空业，开发新技术，制造新产品，发动促销攻势，通过各种可以利用的手段击垮竞争对手。《商业大亨》的零售价目前尚未确定，关于该游戏的详细资料请查阅网站http://www.stardock.com/products/btycoon。

《冒险Ⅱ》（RISK Ⅱ）宣告完工

Hasbro互动公司日前确认，策略游戏《冒险Ⅱ》（RISKⅡ）的开发工作已全部结束，母盘已送至工厂开始复制，游戏的上市日期定于三月中旬。《冒险Ⅱ》将玩家带回拿破仑的年代，作为一名优秀的指挥官，玩家必须懂得如何使用武力和智力攻城掠地，利用各方面的力量击败敌人，最终统治整个世界，游戏包含有传统策略游戏的特性和“并行回合”的新选项。

《心魔》（Devil Inside）

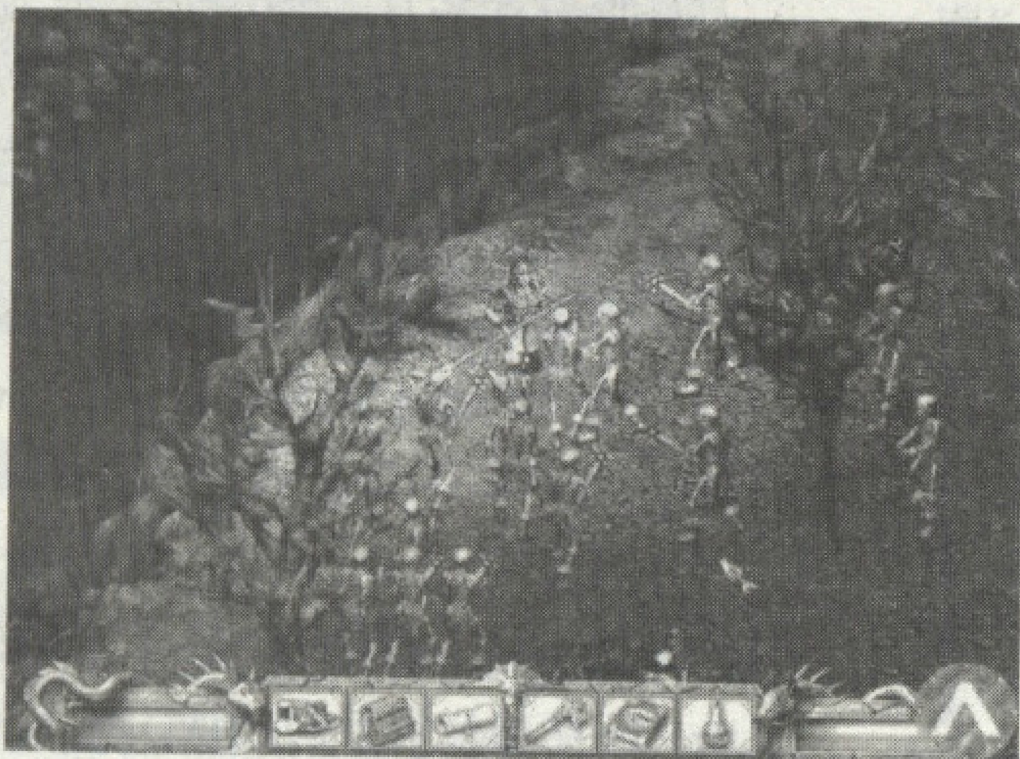
《鬼屋魔影》的缔造者之一赫伯特·查多特去年在法国创建了一个新的游戏开发工作室，名为“Gamesquad”，如今Gamesquad工作室的第一部作品《心魔》（Devil Inside）即将问世，这部游戏的风格同卡普空（Capcom）公司的《生化危机》（Resident Evil）系列十分相近。

该游戏以1994年的一起连环谋杀案为故事背景，凶手被捕后于1998年被处死，不过这起血腥案件在人们心中留下的恐惧印象却始终没有消失。两年后，凶手的灵魂从地狱中逃脱出来，同一群邪恶的魔鬼一同来到人间，它的目的不仅仅是涂炭生灵，更是为了逃脱地狱之苦。

凶手与他的同伙隐藏在好莱坞山中，日夜寻找固定的灵魂“庇护所”。一家电视台正在调查报道一系列超自然现象，一位声名显赫的警官大卫·库柏应邀前往，调查员可以使隐藏在他体内的魔鬼“黛娃”显出原形。大卫·库柏的任务是将那名凶手及其同伙统统送回地狱之中，他的所有行动都将在摄像机的注视下进行，因为电视台的工作人员将对他进行跟踪采访。

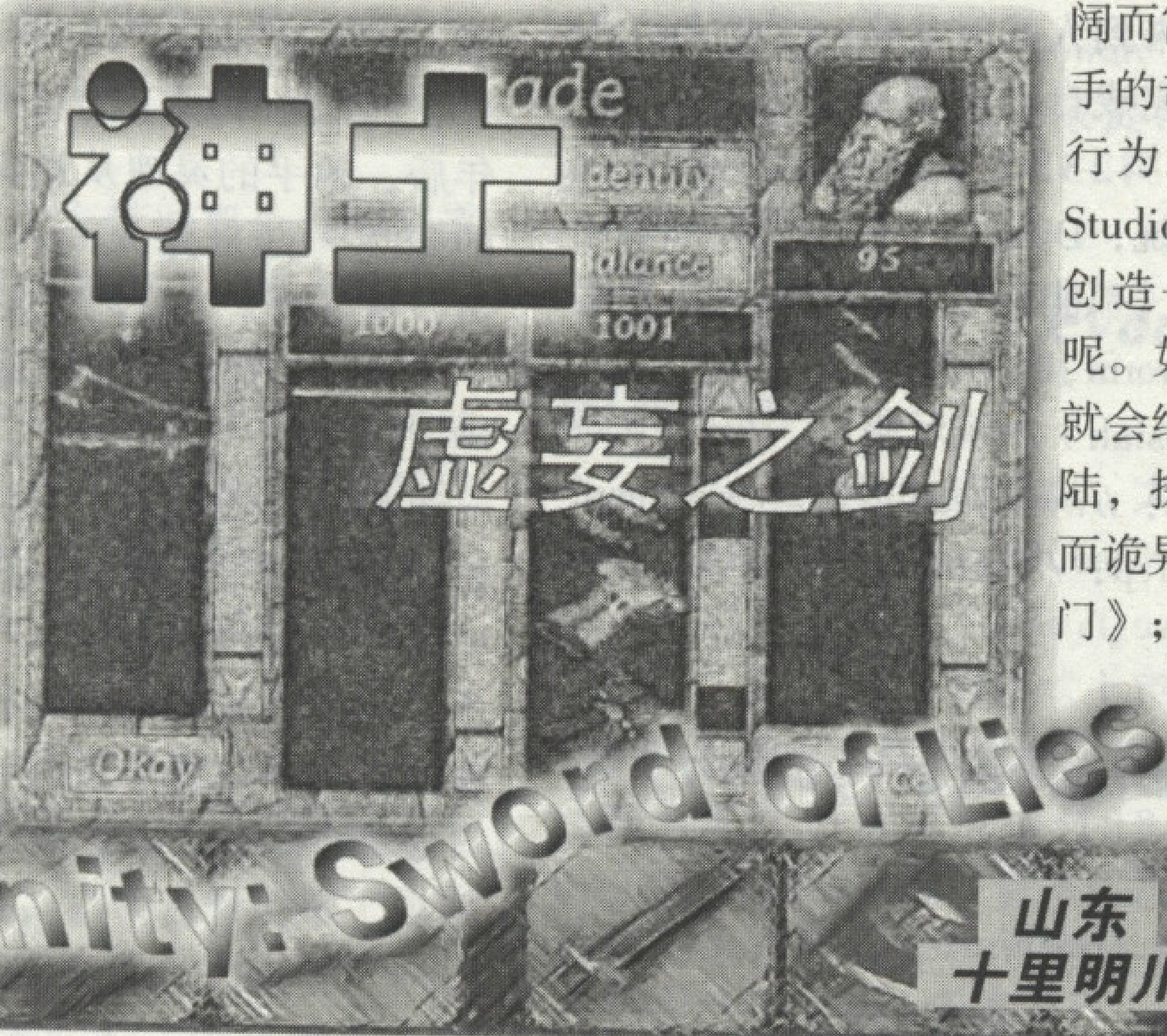
（以上新闻由Dagou搜集整理）

如今制作一款新的RPG就像在吃人鱼河面上走钢丝，一不小心掉下来，便会被生吞活剥，连根骨头也剩不下。接二连三问世的RPG大作令玩家们目不暇接，欣喜雀跃之余也从此变得十分挑剔，如何能拿出一款既让他们感到似曾相识看上去很亲切而实际上又从未谋面的（这可是玩家们指定要的）东东呢？Larian Studios公司正在制作的一款新游戏引起了媒体的关注。



《神土：虚妄之剑》（Divinity：Sword of Lies）将背景放在了玩家们从不感到厌烦的魔幻中世纪，这样一来，那一大堆妖魔鬼怪（矮子啦、女巫啦、树怪啦等等）也就顺理成章了。主人公是大巫师Zandalor的弟子，被派往一座城堡去调查一桩谋杀案。这桩惨案引发了一连串的恶行——阴谋、欺骗、背叛、暗黑魔法、种族仇杀——组成了史诗般的可怕传说。“神土大陆”由14000张图片组成，辽阔而凄迷，包含了构成魔幻世界所需的所有场景：沼泽、湖泊、森林、城堡、地下城……巨大的谜团，恐怖的经历，大灾难的暗影，玩家在路上招募同伴，购买武器，战斗升级，这些确实可以称作是似曾相识的，甚至可以说是“感觉亲切”的。

熟悉的东东还不止这些，游戏的战斗系统显然也有意与当下流行的RPG大作保持了一致性，最明显的影响来自《暗黑破坏神》和《博德之门》。战斗是即时的，玩家可以暂停游戏来部署战斗方案，同时可以察看你的状况，点数随身用品，选择某个魔法等等。魔法方面目前还未完工，仅仅开发出了20余种，魔法升级与许多策略游戏一样，用一个科技树来表示。



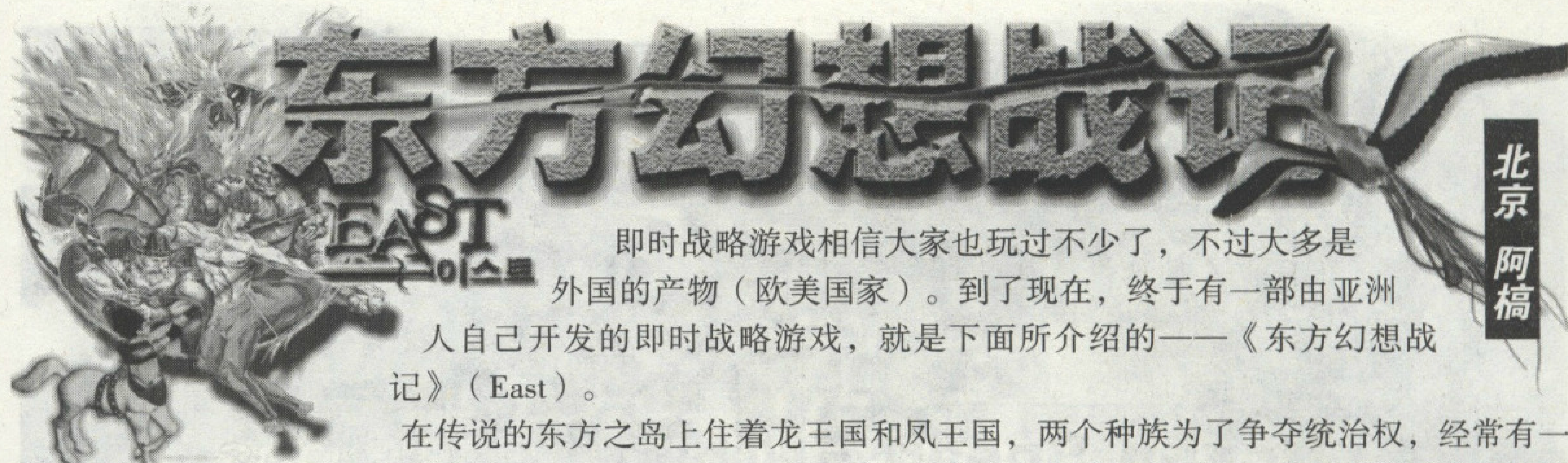
山东 十里明川

与传统RPG相像的地方到此为止了，下面该谈谈“神土大陆”与众不同的地方了。还记得那些怪物么？骷髅啦、僵尸啦、魔兽啦……通常意义上，他们不过是你通往大英雄道路上用来祭刀的可怜虫，是你在游戏中借以发泄的出气包，然而这次与他们一交手你便会发现事情不妙，禁不住要大叫“点子扎手”。当你扑向某个怪物时，它可能会跳开，让它的伙伴对你形成夹击之势。如果你要玩“以静制动”的把戏，它们便会让你尝尝“流矢如雨”的滋味。总之，这些家伙所表现出来的智能和战斗力会使任何一个RPG大侠感到惊讶，开发者专为他们设计了一个“行为评估系统”，使他们具有三种“行为准则”，个个像是武林好手（当然最后还是要倒在你的刀下的，不然怎么玩）。只是不许你玩“长板坡”，否则你命不长。这对过去那种“吃补药，战斗；再吃补药，再战斗”模式有了明显的改进。

开发者声称，它们打算制作一款类似《创世纪》那样的游戏，让玩家们神魂颠倒，陷于其中而难以自拔。为达到这个目的，开发者专门制作了一个引擎，使游戏能够产生数不清的“因果关系”。这确实是《神土：虚妄之剑》最迷人的特性之一。例如你遇上难以对付的一群“坏蛋”，不妨利用隐身术潜入它们的老巢下毒，它们饿了便会进食，省了你很多麻烦。请注意这不是预先编好的“情节”，而是游戏中那个神奇引擎依照“因果关系”即时算出来的，真是奇妙！这仅仅是举个例子，更多的奇妙之处就要靠玩家们自己去发掘了。

史诗般的背景故事，文化丰厚的魔幻大陆，辽阔而富有潜力的场景，多面手的奇幻引擎，耳目一新的行为系统……看来Larian Studios公司志不在小，是想创造一个全新的RPG神话呢。如果他们成功了，他们就会继续开垦这片神奇的大陆，探索隐藏其中无数神秘而诡异的故事：像《博德之门》；像《暗黑破坏神》。

等到今秋游戏上市时，玩家们的第一个感觉或许是：又一扇通往神奇世界的大门敞开了……



东方幻想战记

北京 阿槁

即时战略游戏相信大家也玩过不少了，不过大多是外国的产物（欧美国家）。到了现在，终于有一部由亚洲人自己开发的即时战略游戏，就是下面所介绍的——《东方幻想战记》（East）。

在传说的东方之岛上住着龙王国和凤王国，两个种族为了争夺统治权，经常有一些歧见与冲突，但大致上还是相安无事。有一天，一名叫霍洛斯的魔法师从远方而来，分别拜访两个种族的国王，并鼓动他们消灭对方把这个岛占为己有。在霍洛斯不停的挑拨下，终于引发了全面性的大战！为了获得胜利，双方分别召唤大量的强大怪物助阵，原本和平的东方之岛一夕间沦入残酷的战火中……

《东方幻想战记》这款即时战略游戏将东、西方著名的神话故事中的文化安排在两个种族（龙王国、凤凰国）之中，龙王族使用的是西方的古堡式建筑，如城堡、风车、魔法祭坛等，怪物便是难缠的巨石怪、敏捷的半人马、强大的飞龙等，兵种也偏向于西方的武士、弓箭手和斧头兵。这些对于《英雄无敌》的玩家来说应该是很熟悉的啦！凤凰族使用的建筑虽然在游戏中用途同龙王国的相似，但一看就是东方的特色，巧致的翘檐、绚丽的琉璃瓦便可作证，怪物则是庞大的巨蝎、灵巧的九尾灵狐和神勇的火凤凰等，兵种更是集僧人、千手罗刹、忍者这些东方神将于一堂！由于每个单位都有独特的攻击方式，所以两个种族也就衍生出了两种不同的战略方式。

除了一般的武器外，玩家还可以拥有16种攻击魔法，用来攻击敌方的部队，每种魔法也有不同的效果，相同点是攻击力强大然而使用的次数却是有限的。在立体的战场上加上华丽的魔法，给人一种赏心悦目的感觉。当然，主要是在进攻敌人的时候；若是对手使将出来，也就只剩下心痛的份了。例如在某一战场，开场不久敌人的陨石魔法从天而降，所幸造成的损失不很严重，修理一下就没事了，哼！！别以为本公子不会魔法……

与其他的即时战略游戏不同的是该游戏中还加入了“经验值”这项属性，就像角色扮演类游戏一样，要有经验值才有办法升级，而经验值并不是给予战斗单位更强的战斗力，而是你所扮演的角色（最先开始选择的）能够升级并可以使用更高级的魔法和研究发展更高级的生产技术，或是更有威力的武器，以及召唤更强有力的生物。当然，经验值是需要从战争中获取的，比如杀死敌人、拆毁建筑物等！每升一级的经验值是不同的，所以玩家比玩一般的即时战略游戏又增加了一个练功的乐趣！

《东方幻想战记》还有一个不同于一般即时战略游戏的地方，就是强调你选择人物的等级，这种特性同时适用于多人对战之中，不单比战略技巧，同时也比练功后的等级。玩家辛辛苦苦从单人任务中磨练出来的角色，如果不和好友连线对战的话，怎么知道你的角色的实力如何？！还等什么？是骡子是马拉出来遛遛！同时游戏还提供自己编辑战略地图的功能，无限的战略地图可供玩家对战，所以对那些担心连线的地图会玩腻的玩家来说，这可是个好机会！另外，在单人游戏模式中，完成一定的任务之后，会有一段精美的过场动画，给经过激烈战斗的你一个放松的机会。

游戏的操作环境很类似《帝国时代》，建设、生产以及生物的升级搞好之后才可以建设其他的建筑。同样由于资源有限，必须合理安排发展方向，这才是打胜仗的关键所在！什么？你没有资金了？那可要动动脑子哟……

游戏中的人物形象虽有些呆板，但不失可爱，没有那种一见到他就想K得他生命值为0的厌恶角色，但是为了经验值和过关，只好说一句：“老兄，对不起了！不是兄弟不仁义，我不打死你，你就打死我呀！”（嘿嘿！）

如果不说明，大家可能想不到这是一个韩国设计开发的游戏。它无论是在声光效果、操控等各方面已不亚于日本、美国的一些游戏的制作水平了。现在韩国吸引我们年轻人的已不仅仅是那轻快动听的歌曲，又多了一项电脑游戏。韩国游戏作为亚洲游戏的一匹黑马正在飞跃，让我们拭目以待！另请近期光临大众软件网站，会有精美图片及桌布等您下载！



山东 卓组长

虽说《彩虹6号》曾推出过任务版《流浪之矛》，但依旧不能满足玩家们对这款游戏的热诚。红色风暴公司在半年的间隔之后，又推出了任务版的任务版《流浪之矛：都市行动》（Rogue Spear: Urban Operations）。你可别会错意，把这当成味道越来越淡的“兔子的汤”。这款任务版绝不仅仅是增加了一些新的场景，里面的好东西多着呢。我们从好莱坞的电影中得知，现实中的都市场景是反恐怖部队最大的噩梦。在这里，防暴人员空有一身好本领，却不能恣意施展。这次玩家们的防暴能力显然将面临更严峻的挑战，这款续作不仅带来了非常令人着迷的两套单人模式任务场景，在功能和操作感方面也会让玩家们产生不少新奇感。

先说两套场景，其中一个包含了从《彩虹6号》中抽出的五个任务，另一个包括五个重新设计的全新任务。前五个老场景是玩家们百玩不厌的“经典场景”，这次被开发人员改造了一番，对新老玩家来说都是难得一见的佳品。当然喽，这些仅仅是为了“怀旧”的收藏品，真正吸引我们的还是后面那些全新的设计。先看看第一关吧，单单听名称就有几分酷劲：“钢铁彗星”。看上去彩虹小组好像来到了伊斯坦布尔，来拯救一位被绑架的联合国谈判人员。行动地点说来吓人——竟然是熙熙攘攘的市场街！不长眼的子弹在人群中横飞，看来误伤是在所难免的了。那些无辜的旁观者可不懂得如何闪避，他们干脆在你和恐怖分子之间跑来跑去，尽管你会尽量避免伤着他们，可恐怖分子就不管啦，他们会继续朝你开枪，这样你差不多就死定了。

在救出谈判员之后，你们又来到了伦敦，在地铁里拯救被绑架的人质。再往后可能会去威尼斯拆炸弹，去墨西哥城居民区猎杀歹徒，或者去香港一家大酒店拯救人质，等等。这些新的场景都设置得十分精巧，既有挑战性又充满乐趣。最显然的一点改变是，平民对救助工作的干扰十分令人沮丧，当然这更接近现实情况。除了这些场景之外，《都市行动》还增加了8个多人连线作战地图，有令人心安的训练场地，也有会使人产生幽闭恐惧症的可怕场景，如墓穴。最令人兴奋的是在日本的一个水下场景，伏兵很多，连续的挫折很容易激发玩家的怒气，非要与对手决出胜负不可。唯一让人感到失望的是，多人连线地图缺少配合作战模式，玩家有一种孤立无助的感觉（如同你在现实生活中孤立拚搏一样）。在这些袭击、侦察、拯救任务中，玩家们能感受到很多新东西。仿佛阅读汤姆·克兰西的小说，在熟知的情节中领悟到与以往完全不同的新意。就像以前有人说过的：在你扣动扳机时，你的心中将回荡着一股激情。

说到那些歹徒，他们在一代中就曾有过不俗的表现，此时他们的AI值又增长了。过去就常有玩家抱怨说自己死得太快了，对他们来说这可是个坏消息。这些歹徒不仅具有更高的寻路能力，而且知道该在何时撤退，何时对你进行偷袭或者朝你的藏身处投掷手雷（尽管玩家们叫苦连天，开发者却仍嫌难度不够，要有经受磨难的心理准备噢）。好消息是，玩家们又可以摆弄一大批新的武器装备了（这可是一款任务版所少不了的内容），例如能打100颗子弹的HK 21E3轻型机关枪，尽管准头不太好，但却能极好地压制敌方的火力。除此之外还有美国人常用的M249 SAW，俄国人的RPD，等等（种类太多，就不一一列举了）。

上市日期已经迫近，有关这款游戏的情况还是了解得不够充分。我们只知道这是个比前作更有内涵的任务版，有着更多广阔的场景，更酣畅淋漓的动作和更迷人的游戏感受。人们购买一款游戏的任务版，通常是依据对它的前作的感受如何。那么，你觉得《彩虹6号》怎么样呢？



DRIVER 鱼翔潜底——车手

上海 蔡臻欣

认识《车手》完全是冲着它E3王者的名头，也是在对那款NFSⅢ外传抱着点淡淡的遗憾之后的又一个选择。说实话起先对这部作品亦有偏见，想想就是那些公路大飚车＋与警察进行危险游戏的“乱哄哄”作品的又一翻版，带有那么点偏执性的色彩。及至仔细玩了几关才发现《车手》的娱乐性实在可以用“10分”来评价：你仿佛上了发条一般沉溺于黑白道的智力较量中难以自拔；呼啸着以极速冲过大街，后面跟着一大堆闪烁着警灯呜呜怪叫的警察，这体验真的能让人意乱神迷。以往在电影中作为一名旁观者的惊悚此刻已完全被一个违法者逃避法网的悸动所取代……

本作显然是汲取了不少公路追逐影片的精华，这首先就表现在它的图像上。在整体风格上，它将富有70年代特征的车型、色彩所体现出的真实感与飚车时近似于街机的疯狂体验共冶于一炉并取得了良好的平衡性，使这个充满犯罪的主题刻划得入木三分。最让人心动的是你可以自在地表现出各种高难度的车技，车辆之灵活，动态之丰富实在比那些逼真地模仿出损伤形态的模型更具感染力，一切都精确而可信，仿佛浑然天成一般。车辆根据其速度、角度碰撞时的后果也不一样：轻则撞瘪一块、油漆剥落玻璃开裂，重则起火燃烧轻烟袅袅，你的努力也随之化为乌有。此外在高时速下腾空而起，落地翻滚也是常有的事，只不过《车手》比任何作品都更逼真罢了。在这些体验中，你会发现Reflection在实时处理黑夜及雨天时那种道路反射车灯光、周围视界模糊、车身上反射周遭景致等等的功力实在是炉火纯青，加之广阔的空间，与现实中高度吻合的城市特征、数十万计的建筑群落……令人叹服。

本作的剧情突破常规。你，Tanner的双重身份为故事的铺垫处处设下悬念，吸引玩家去适应艰难的境遇。这同时也方便于设计者导入大量电影要素，使整个任务更富艺术色彩。与其它同类作品相异，在这里并非以快取胜（当然太慢也不行了），而是要贯彻一个“巧”字，熟悉路况和动态情形方能游刃有余。在舒适的宾馆房间里谈成生意，随后你就将置身于喧闹的大街上了。由于无论是交通灯、行人、来往车辆、摩托车等都严格依照美国的真实街道风貌而设定，因此我们可爱的中国车手少不了要多走冤枉路或是尝遍违章被罚的滋味了。每个城市都有其特殊的道交状况，这使得你必须时时转变思路，设计者在节奏感的控制上真是驾轻就熟啊，路况与车体的互动性也把握得恰到好处。

游戏的AI无疑是极具戏剧色彩的，有时碰上你的主顾使坏，为了赖帐而东逃西躲，你就不得不在躲开警察追踪的同时试图追上那个混球以免使自己的辛苦费泡汤。类似这样的两难选择还有很多，让人不得不佩服Reflection的匠心独具与把握玩家心理状态的出色之举。在游戏前你必须通过匪徒的苛刻考试以及一些训练任务，这对于意志的磨炼、掌握车技大有好处。有些玩家对于Reflection在游戏一开始只能选两个城市循序渐进的做法颇有不满，但你不妨尝试一下——秘技会有的。本作任务丰富多彩：Persuit、Gateway、Survival、Time Trial可谓应有尽有。

《车手》的回放模式十分精彩，而且可供你剪辑并从任何角度欣赏，有如一段迷你电影。镜头可变换焦距，作为一名导演拍摄一部警匪短片已不成其为问题。要不是那些蠢警察们过于咄咄逼人（AI过于进攻性）让我慌不择路的话，我还可以好好地在Replay模式中尽显一番英雄魅力呢！

《车手》完全有实力经受任一个挑剔的RAC迷的考验，它会从一开始就牢牢攫住你的心，让你沉浸于那自始至终的紧张体验与智慧旅程中。Reflection抓住游戏的精髓并在一款本已做不出多大新意的RAC中尽情挥洒。我们感叹于《车手》的优异创意，更悲叹这样的作品寥若晨星。

尽管最好的即时战略游戏一直坚持用2D的画面，但仍有不少开发公司还是不断地推出3D画面的即时战略游戏，铁了心要改变人们的观念。近期就有两款这样的游戏即将问世，一是Sierra公司的《陆战之王》（Ground Control），另一款就是我们今天要介绍的游戏，TalonSoft公司即将发行的《战争之驹》（Dogs of War）。然而它的开发者Silicon Dreams公司却宁愿把它称为“动作策略”游戏，以便与通常意义上的“即时战略”区别开来。

游戏的背景设在百年后一颗遥远的异星球上，地球人决定去那里移民和采矿，结果引发了战争。向人类进攻的是那颗异星球上的土著生命体，它们把人类刚刚修建好的家园和矿区砸得唏哩哗啦，于是人类开始反击（侵略人家也理直气壮），经过大大小小一大堆战役，终于将异星人驱走……这是个典型的科幻背景，能让你联想起一串著名的小说和电影。然而故事还没完……地球人类经过研究发现，这个星球的矿产“SL18”具有非常高的军事价值，要求移民者开采更多这种关于宇宙未来的资源，同时又突然切断了“星际移民”供应计划。政府的背信弃义激起了移民者的愤怒，他们将宝贵的资源倾入大海，并在2160年宣布殖民地独立。恼怒的地球政府派出了军队，逮捕了一些持不同政见者，重新控制了局势。为了与政府军对抗，殖民者招募了一支雇佣军（是不是该玩家登场了？），取名叫“战猴”。原先战败的异星人在一旁幸灾乐祸地看热闹，觉得也该它们露一手了，于是混战开始了……

此时你对这场战争的规模已经有印象了，玩家可以选择“皇家军”（地球军队），也可选择“战猴”（殖民地雇佣军）。假如你两样都不放过，都打通了之后仍觉得意犹未尽，还可以选择异星土著人“曼泰”军队，把你的地球同胞狠揍一顿。三家军队各有千秋，都有令人眼红的超级军事单位，既然是即时战略游戏，“均衡度”自然是少不了的啦。蜂拥的军队在过去的此类游戏中是司空见惯的景象，然而在3D环境中，要表现大军涌上山头的景象，对玩家的机器来说简直就是一场噩梦。现在由于有了K7800这种档次的机器，再也不会看到一丝失帧的现象（可眼下谁又拥有这个档次的机器呢？看来这一点不是好消息）。游戏的单人模式大约有25个任务场景，计划制作兵种超过35个，尽管玩家们可以象往常一样胡乱冲杀一气，但更多地方需要动脑筋想想策略。如果你果真具有军事才能，你会发现一些战场上的要点，或据守，或夺取，以便获得主动权。据开发者声称，玩家们会发现这款游戏的玩法与《命令与征服》有许多不同之处。换句话说，玩家将会更好地领略战争的艺术，有效地运用手中的军队。



山东 十里明川

看着屏幕上出现成百人的厮杀场面，开发者脸上浮现出自豪的神态，声称这款游戏代表着战争游戏的未来。“对此你不应有丝毫的怀疑，”演示者说。但有一条让人有些担心，那就是如何处理好高技术与可玩性的关系。有些人会因为机器配置的要求过高对它望而却步，另一些拥有这种高端机器的玩家，在享受了高质量画面之后，或许又会对过于新奇的操作感到不适应。因为大部分即时战略老鸟都被过去一系列大作培养起了某种习惯，他们往往比菜鸟更难接受一款新游戏。

开发者似乎对此毫不担忧，认为玩家迟早要接受新的东西。《战争之驹》或许最终会成为一款“承上启下”的作品，为“老迈”的即时战略游戏注入一些新东西（如战争策略），燃起玩家们的渴望。无论如何，即时战略游戏是该出现一些变化了，而《战争之驹》便是一个极好的新样品。



大家好，我是Commando。嗯嗯，非常抱歉上次的烽火传书出了一点小毛病，在这里感谢村雨同志的救场……这次到北京去亲临了大众软件编辑部，看到了不少编辑，聊了半天天儿，还一同去吃了饭。不但如此，吃饭途中更被枫茗轩的老八所诅咒，险些把手表忘在了饭店……总之是很难忘的一次经历。

闲话就说到这里吧，我们直接进入正题好了，春节过后的月份实在是游戏市场平淡无奇的月份……三月到四月间根本没什么大作值得我们期待嘛，所谓有高峰必有低谷，这恐怕就是低谷了。

家园：巨变

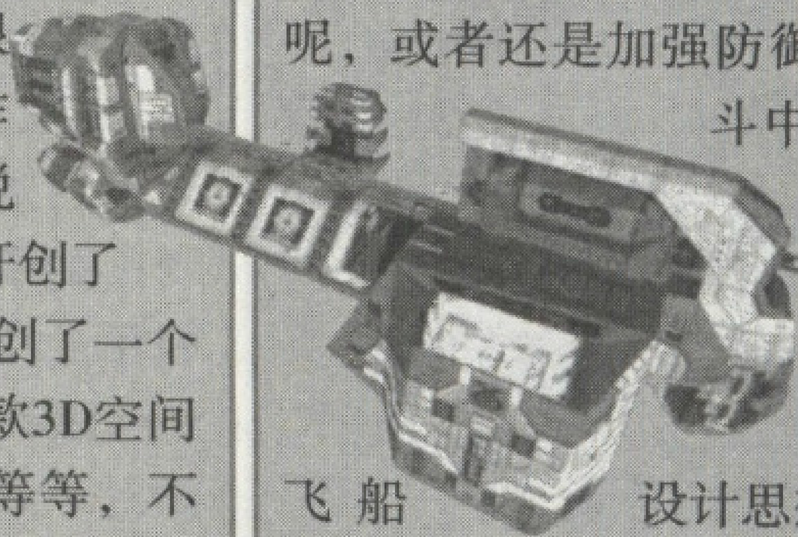
(Homeworld: Cataclysm)

不过不管怎么说，新游戏的消息总是会出现的，否则我们这个栏目也就要陷入尴尬的境地了，Mmmm，首先说说《巨变》这个游戏吧，Sierra的《家园》不知道大家玩过没有，在我的眼里这实在是一个好游戏，画面精美，操作虽然烦琐一点，但是就真3D即时战略来说也算比较不错的了，最重要的是这个游戏开创了3D空间即时战略的先河，嗯，或者说它开创了一个即时战略游戏的新时代吧。最近又出了几款3D空间的即时战略游戏，比如《裂缝》（Rift）等等，不过从Demo版上看来无论是操作还是什么其他的形态设计都受到了《家园》的很大影响。看来《家园》3D即时战略史上的……Mmm地位是不可动摇的啊。

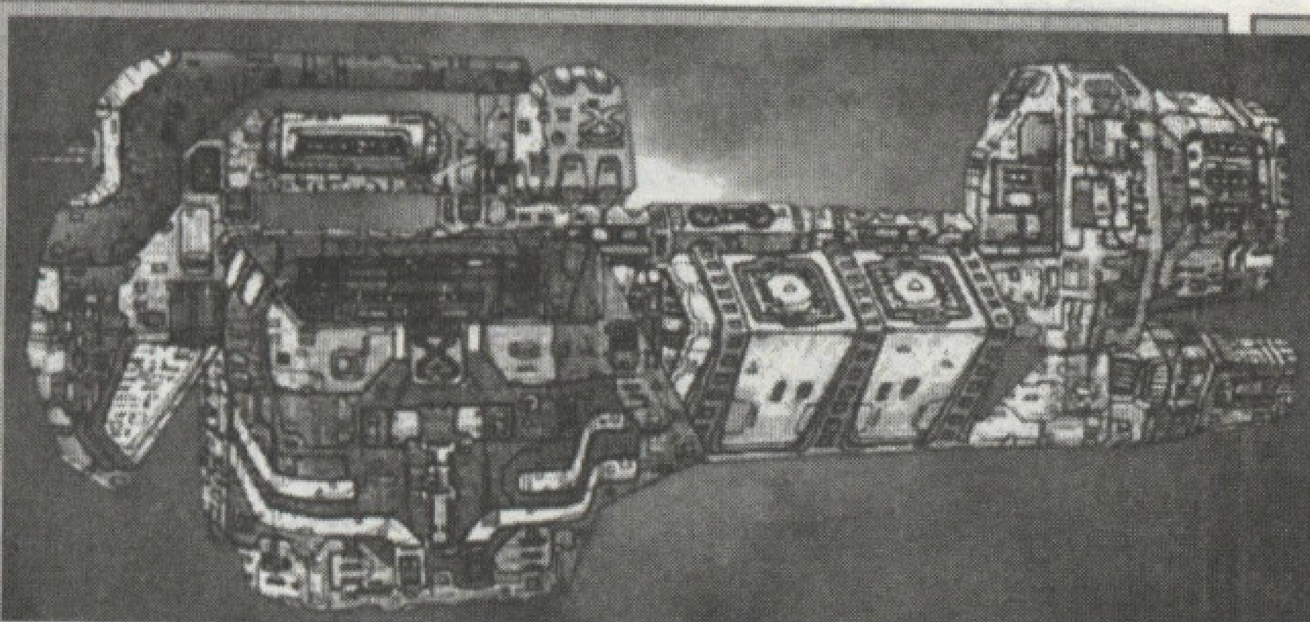
最近Sierra又为《家园》出了一套资料片，不过很奇怪，这资料片不是Sierra公司自己制作的，而是他们委托第三方制作公司出品发行的，嗯，这个制作公司名字叫Barking Dog，用电子词典查出来的意思是象树皮一样的狗？不知道，这个翻译十有八九是词不达意的。这个制作小组好象没出过什么东西，因此也就不很出名……不知道这个任务版完成得会怎么样。

该任务版将拥有新的战斗单位，新的地图，新的资源类型和新的战役，总之就是在原作的基础上大换了一次血……其实家园原有的战斗单位制作得一般，最主要的问题就是两方的战斗单位虽然样子不一样，但是本质都是一样的，就好象两种同样的武器涂上了不同的漆一样。这次的任务片最好不要这样了。

故事发生在《家园》的战斗结束的15年之后，Kushan在Hiigara上刚刚站稳脚，社会正处于发展阶段，就好象一切宇宙幻想故事中描写的一样，在星系的边缘地区产生了不少分散的独立武装力量，比如说走私商人和太空海盗什么的。玩家所在的组织名字叫Kiith，是靠太空贸易和采矿为生的。这个组织一直是平和的做着自己的事情，不过有一天在Hiigāra的边缘星系，Kiith种族的采矿船帮助了Kushan的舰队，这个舰队当时正在遭受太空海盗的袭击（一个军方舰队被海盗袭击…真够弱的）。自那以后你就告别了以前的朋友和生活，开始为Kushan的和平而努力奋斗。从一个生活在和平中的采矿者到不得已战斗者的转变如同将原来的采矿飞船逐步改造成为母舰一样，所发生的改变非常大。随着游戏的进行，为了在飞船上建造研究室，你不得不丢弃巨大的用来存放矿物的矿罐。这体现了《巨变》的核心设计思想：不断的作出策略决策。举个例子，你必须决定首先建造哪一种研究室，这决定了舰队一开始的发展道路。你是首先研究武器呢，或者还是加强防御力使你的舰队在与敌人的战斗中能够生存得更长。在单人游戏中，在曲折的情节过程中，你会不断的遇到此类问题。例如，你会遇到你的工作船工作的问题。这些采矿飞船设计思想是多功能，它们能够进行前作中的采矿车，修理船和俘获船所进行的工作。但是这会影响到你使用他们的总体战略：如果你是一个喜欢俘获敌人飞船的玩家，那么你所付出的代价就是资源采集的能力下降，因为同时你只能派它们做一件事。



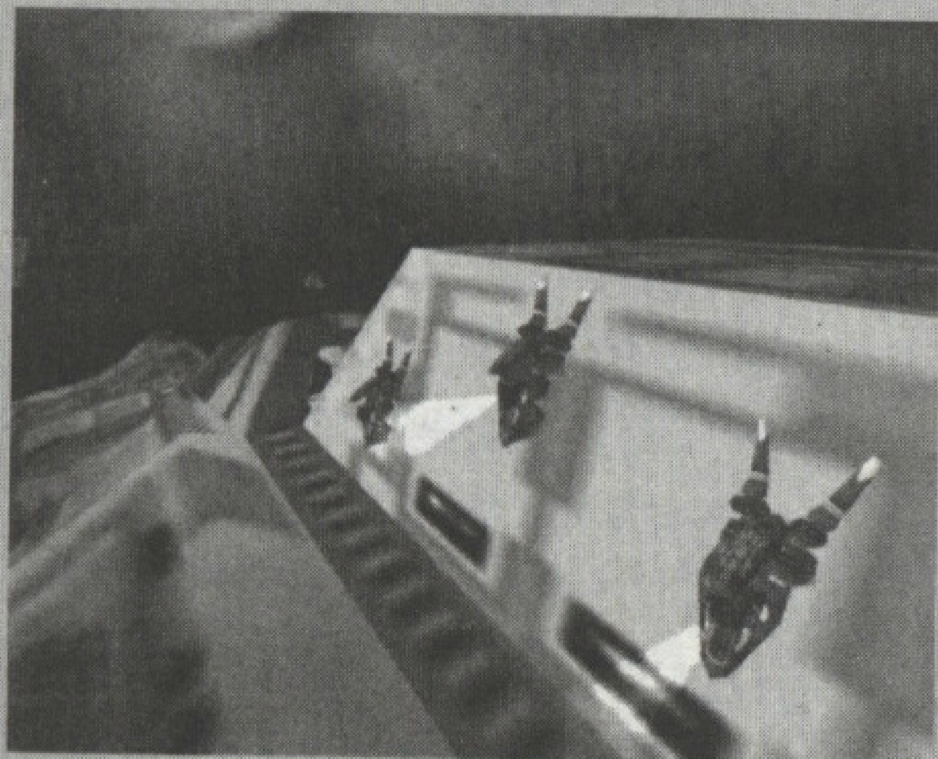
《巨变》是一个注重策略战术的游戏，在微观管理上所花的精力较少。最后Barking Dog做了一些微小的但是作用很大的改变。一个新的战争迷雾系统使玩家必须探索他们周围的环境而不是仅仅在母舰和资源之间建立一条航线。一个可变的时间加速功能使得玩家可以加速早期的建造过程以及任务结束后无聊的资源扫荡工作。每个单位都有其不同的语音，所以当玩家听到“我们与敌人接火了”的



时，能分辨出谁受到了攻击。一个功能强大的导航点系统允许你设定复杂的探索和巡逻路线。这次你还能够对探测器下命令。

如同《家园》向玩家脑海中的已形成的即时战略游戏形态发出的挑战一样，《家园：巨变》又再一次向家园在玩家脑海中形成的游戏形态发出了挑战。。游戏将包括玩家所能希望扩展版所能够带来的一切，新的飞船，新的战役，等等，而使得《家园：巨变》从其它的扩展版资料片中脱颖而的是开发商Barking Dog工作室，这个资料片完全由他们自己制作。

嗯，这个游戏最有意思的是，你最开始拥有的船队是非战斗型的船队，所以你必须逐步的把这些用于采集矿物的飞船改装成战斗用的武器，据说《巨变》的核心思想就在于此。从游戏的介绍来看，玩家必须不停地作出各种升级的决策来让自己站在科技潮流的前头。你的选择将决定你的舰队的发展道路，这有点类似于AOE2里的科技树了，看来现在即时战略的风头就是无限的多选择的升级。很多游戏公司都力图把文明和星际争霸掺和在一起呢。只是不知道在紧张的即时战略里加入这种需要深思熟虑的科技发展方向的选择会怎样。至少我是不很乐观的……



我可以肯定，把大部分重点放在宏观管理上的即时战略游戏必定会缩小策略战术应用的份额，实际上就是如此。《巨变》将适当缩小玩家在微观管理上花费的精力。游戏中的很多部分都将做出利于玩家管理的改动，比如说游戏制作组在游戏里加入了一个时间加速功能（就是那种2×，4×，6×一类的加速时间前进的东西），可以让游戏者快速跳过早期的建造过程。还有一个功能强大的导航点系统，可以让玩家自由设定复杂的巡逻或行进路线……从这些改动上来看，《巨变》似乎是完全更改了前作的风格，把重点从战斗变到了进化……想一想Blizzard的Warcraft Ⅲ，似乎是两个截然不同的例子呢。

从介绍看来，这个游戏似乎还是属于吸引人的那一种，Mmmm，这个游戏目前还处于开发前期，没什么过多的消息传出来，如果有什么吸引人的消息，我会再一次为大家通报的。



机甲战士Ⅳ
(MechWarriorⅣ)

我不知道国内有多少人玩过MechWarrior，也不知道有多少人喜欢它，迷恋就更谈不上。这一款在欧美红得发紫的游戏在我们的身边似乎没有掀起太多的波澜。这大概也是文化差异的又一个体现吧。在YAHOO和INFOSEEK上，只要你键人“MechWarrior”再按下“search”，就可以看到几千个专题站点一页页的跳动出来。实际上，在欧美，MechWarrior就如同DOOM，QUAKE这些充满个性的游戏一样，几乎已经升级成为一种文化，成千上万的爱好者无时无刻不在痴狂地交流和探讨各种机甲的技术指标。

MechWarrior系列到现在为止仍然是模拟机器人游戏中的翘楚之作，游戏中包含了一个庞大而复杂的故事线，而且制作者还令人难以置信地详细设定了各种机甲和武器的参数，这些东西把玩家们带到一个真实的Mech世界中去，而很多人就在里面乐此不疲。

Mmmm，在本次Gamestock展示会上，Microprose公司展示了MechWarrior系列中的最新作——MechWarriorⅣ。理所当然，这个游戏吸引了众人的目光。

在MechWarriorⅣ中，玩家扮演的是一个氏族领导的角色。这个家伙是氏族家族剩下的最后继承人，他的前辈们都在战争中丧生了，现在，他将挺身而出为父报仇，并且要把自己的领土从侵略者的手中夺回来……这个故事看上去很不错，但是最大

的令人惊异之处就是——这部游戏的主角是MechWarrior前三部的敌人……难道这次微软想给游戏加入一点思辩因素？不想那么多了，反正我也不会英文。



画面一向是机甲战士的引人之处，记得在遥远的1996年，我就曾经被《机甲战士Ⅱ》的画面震惊过，等到去年看到《机甲战士Ⅳ》，又一次被震惊……从这款游戏的画面来看，制作公司又采用了新的图形引擎，机甲的凸凹效果变得更加突出。武器的发射效果也更加的震撼人心。另外，游戏将拥有一个全新的僚机系统。每一个僚机的驾驶员都有着自身的个性，擅长处和弱点（这个倒不很新鲜）。他们会给战役的发展带来巨大影响。举个简单的例子来说，一个老手可以在激烈的战斗中保护你，而一个新手就需要你在激烈的战斗中保护他，如此，僚机驾驶员水平差异带出的难度差异就出来了。

《机甲战士Ⅳ》目前正由设计原版《机甲战士》系列游戏的同一开发小组进行开发，那是最早的几款只供多人联线使用的游戏之一。人们期待着《机甲战士Ⅳ》这款游戏能回到其经典的老路上，在最终的版本中拥有更多的联网对战功能。Mmmm，微软宣称《机甲战士Ⅳ》将在今年的E3展示会中出现，并且将在今年的暑假里推出，还真是神速，大家可以期待一下。毕竟这是个有优良传统的好游戏嘛。

两个世界
(Two Worlds)

Gorky 17这个游戏大家是否知道？有点印象？那么Odium呢？就是最近出的那个叫《极度憎恶》的游戏？hehe，其实这两个名字是一个游戏，就是那个在地下道杀异形的那个游戏，这个游戏在美国的名字叫“Odium”，而在其他地方则以“Gorky 17”的名字发售。

这个游戏的制作公司名字叫Metropolis Software，该公司成立在波兰（是不是成员大部分是波兰人就不清楚了）。在出品完这个毁誉参半或者说叫好不叫座的Odium之后。该公司制订了一个新的游戏开发计划，这个新游戏的名字叫做《两个世界》（Two Worlds）。

《两个世界》的故事背景是这样的，故事发生在外太空的一个星球（本期烽火传书看上去有点象外太空特辑）。这个星球常年被厚厚的尘土所包围。在这个星球上，居住着两个不同的种族，更奇异的是，他们这两个种族之间竟没有一点接触和了解（料想科技水平不会太高吧）。在一次时空异变之后，这两个种族突然被混杂在一起，于是……两个种族都带着对对方的深深恐惧开始了争斗……玩家要扮演的角色是一个Quidarian的特别使者。他的任务是要找到新的办法来尽早终止两个种族之间的冲突。



从开发小组给出的介绍来看，这个游戏宣称“把即时战略类游戏中的所有动作和策略卖点融合到一个完美的角色扮演游戏中”。不知道这话是什么意思……又是一个游戏类型融合的例子，也不知道会不会成功。

《两个世界》将采用Metropolis公司最新的Wire frame（金属结构）游戏引擎，又是一个听上去很cool的名字……也不知道效果会怎么样。目前制作小组给出的是一些很模糊的图，如果要看具体的图片，大概只有等待了。

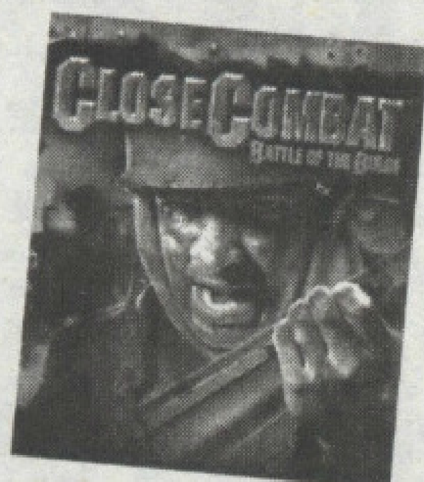


该游戏预计将于2001年由TopWare Interactive公司在欧洲发行。美国地区的游戏发行商目前仍未确定。

Mmmm，快到上课的时间了，今天的游戏就介绍到这里，赶快收尾，我们下期再见吧。（匆忙地走了）



近距离作战Ⅳ
Close CombatⅣ



游戏类型：策略
制作：Atomic Games
发行：SSI
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×

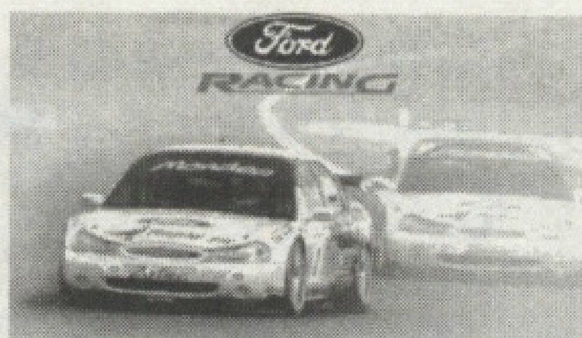
作为策略战争游戏，《近距离作战Ⅳ》可谓名符其实，无论是故事背景还是整个系统都使游戏具备了极强的可玩性。如果你喜爱二次大战的历史而又惋惜没能出生在那个风云年代，那么在《近距离作战Ⅳ》里，你可以尽请回顾历史的惊险于荣耀。

《近距离作战》系列一直是模拟度极高的战术游戏，它尽可能地排除了游戏的因素，将真实的战场还原在计算机上。《近距离作战Ⅳ》秉承这一作风，带领战术模拟游戏向真实又迈进了一步。这方面主要体现在游戏AI上，模拟真实人物个性的作战单位不再象即时战略中那么听话，他们会有自己的恐惧和机敏，指挥他们要想指挥一支真实的军队一样面面俱到。为此游戏为作战单位设定了勇气、士气等因素，直接影响单位的反应。



不仅在战术上，《近距离作战Ⅳ》有着无与伦比的拟真度，在背景上，游戏更是采用了真实的历史事件。《近距离作战Ⅳ》描述的是1944年12月，德军向盟军反扑的那场战役，在战役的前两周，战事异常凶险，德军象是负伤的猛兽，而盟军则拼死保护前一阶段的胜利成果。虽然这次战役规模不算太大，但激烈程度却是少有。

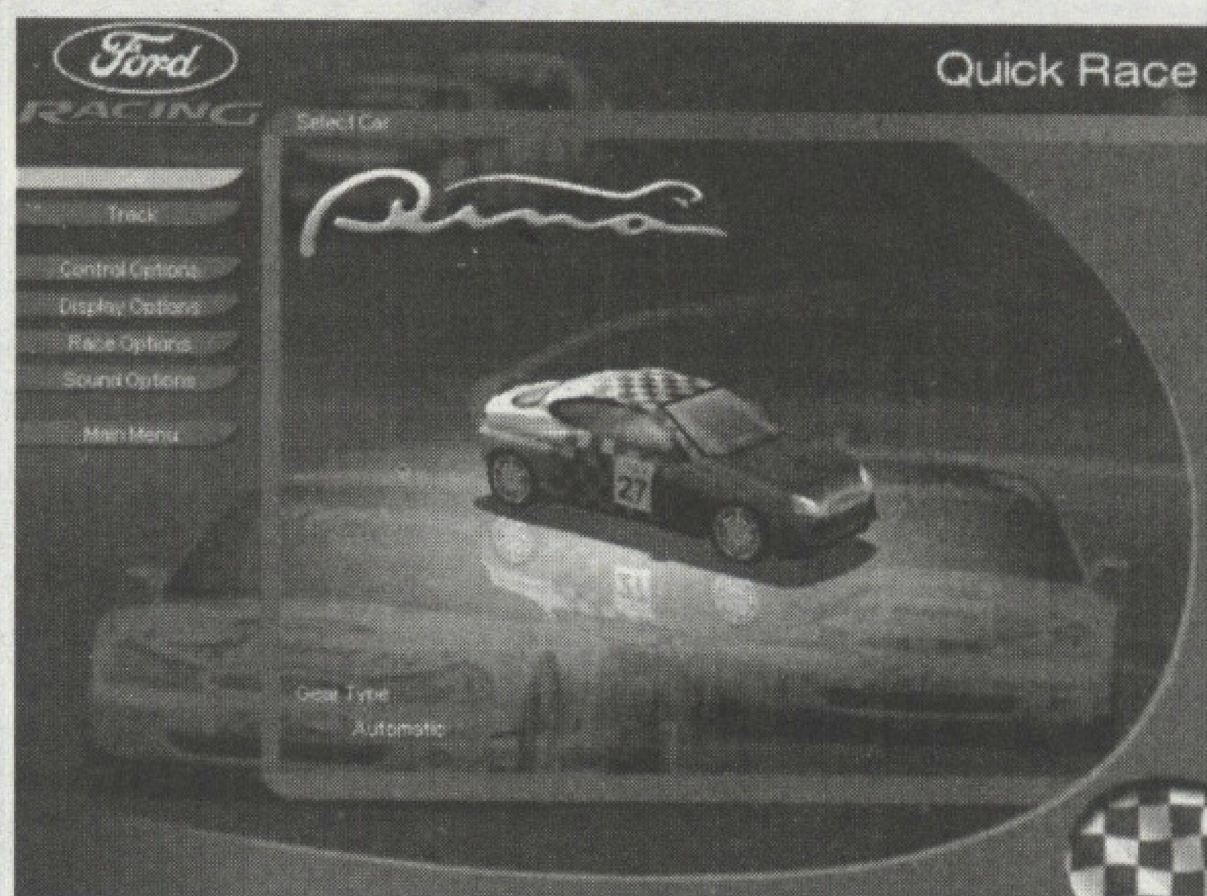
在《近距离作战Ⅳ》里，玩家就是要指挥一支真实的部队打一场真实的战役。体恤到玩家的辛苦，制作者特别将操作方式简化，使游戏不致太过紧张。尽管如此，玩家还是很容易被壮观的场面和逼真的音效带到那场激动人心的战役中去。



福特赛车
Ford Racing

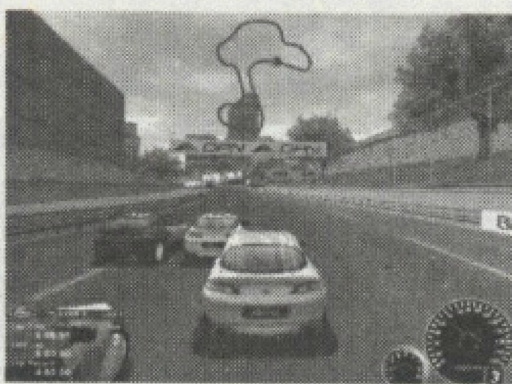
游戏类型：竞速
制作：Elite
发行：Empire Interactive
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

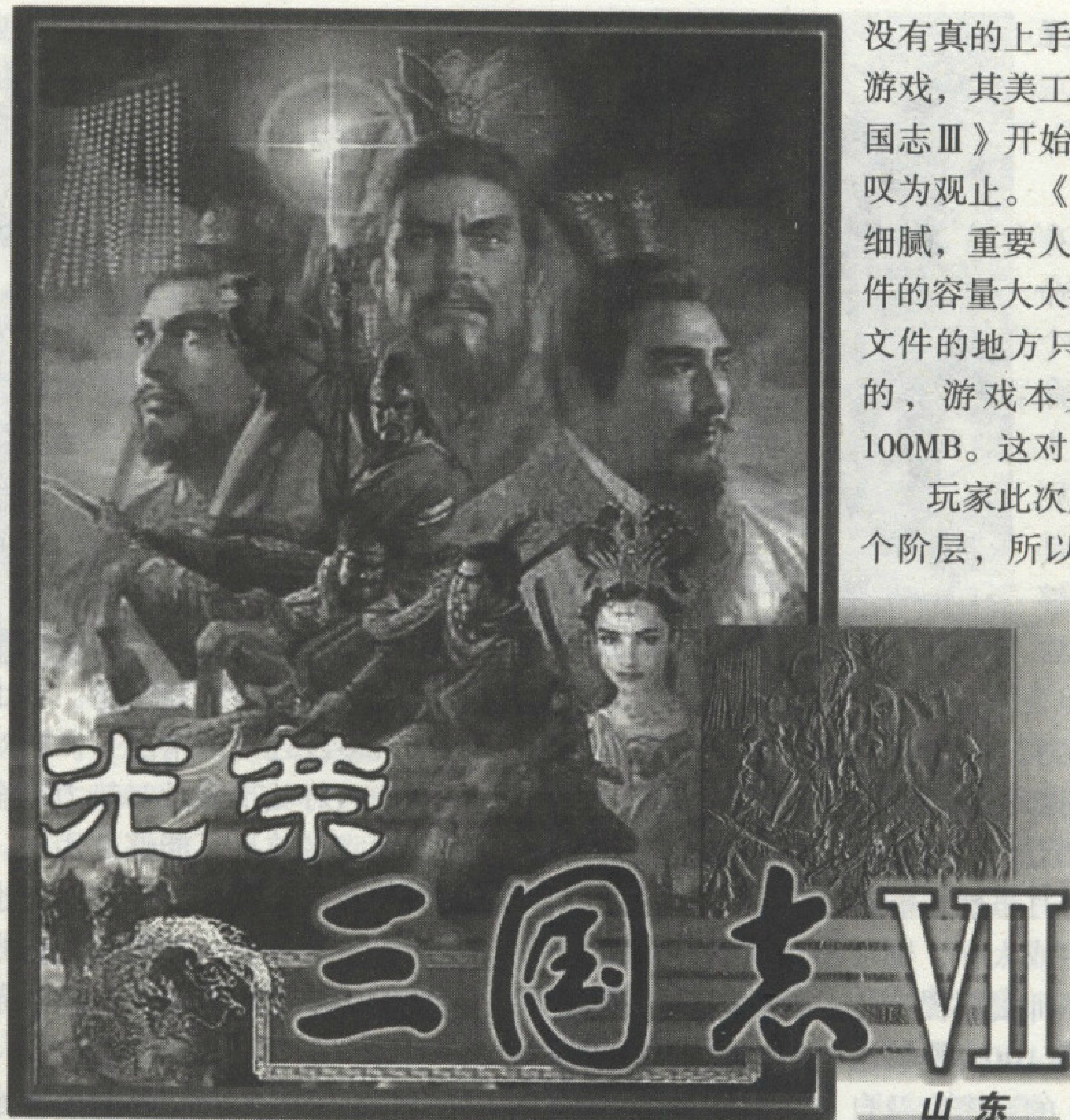
说起赛车游戏，人们自然会想到《极品飞车》啦、《世嘉拉力》啦……什么的，所以一看到《福特赛车》，我就把它归类为“左道”了。虽然由此偏见，我还是仔细尝试了一番，然后对这款游戏有了一定的概念。



在赛车形式上，《福特赛车》属于最正规的，既不会出现悬崖峭壁般的“近道”，更不会有导弹擦肩而过，只要按部就班地跑完全程就好了，至于能不能获胜还看各人的造化。现在你可以知道《福特赛车》是款写实型的游戏了吧？不错，《福特赛车》从车辆到赛道都尽力模仿现实。

平心而论，《福特赛车》的总体水准一般。游戏的画面还算不错，在场景上要比《极品飞车》系列差一些；音效制作得挺出色，不过几乎所有赛车游戏的音效都不差，也就显不出来了。总之，只能当作玩腻了《极品飞车》后换口味的作品，当然这是相对而言的，毕竟《极品飞车》的水平一时难以逾越。《福特赛车》还是有很多优点的，比如说车辆本身的制作就绝不在《极品飞车》之下，其精细的造型和贴图塑造出逼真的形象。另外，在驾驶过程中，可以感受到这款游戏很“扎实”，丝毫没有飘浮不定的感觉，也许你认为这时应该做到的，但至今很有很多赛车游戏没有做到。





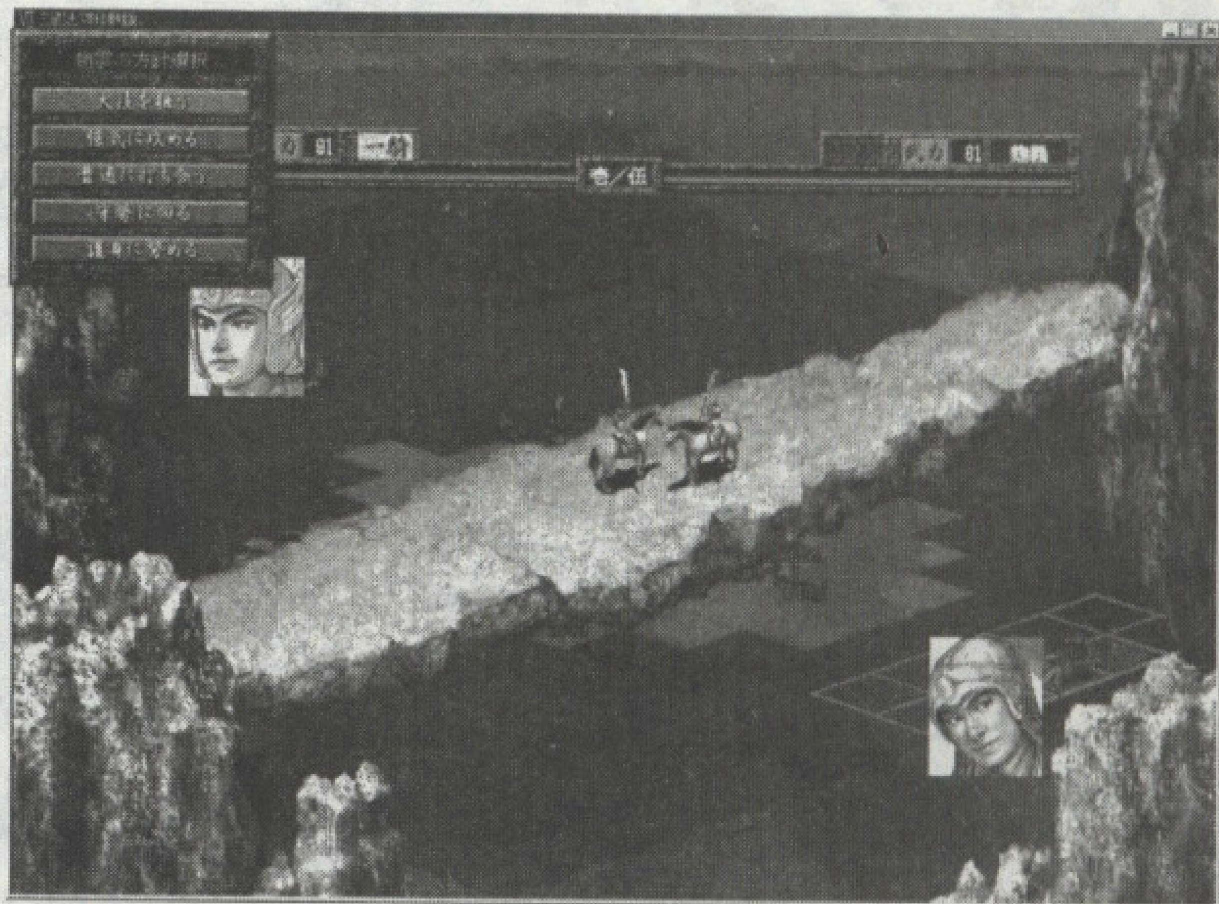
山东
孙为华

今年2月28日，正是梅花季节，也是光荣（KOEI）公司日文版《三国志Ⅶ》公开发售的日子。适逢笔者正在日本，对《三国志》系列游戏极为偏爱的我当然不会错过这一经典系列的最新大作。光荣公司每次推出新的游戏，都会较旧的游戏有所改进。但是改得很谨慎，生怕一失手砸掉了其赖以吃饭的碗，特别是其两大招牌产品——《三国志》系列和《信长的野望》系列。因此每当我们拿到其新作时，总会有些新鲜感，同时又能依稀看到前作的影子。不过，这回光荣却在《三国志Ⅶ》身上动了大手术，糅合了《太阁立志传》系列的学习和晋升系统、《成吉思汗Ⅳ》的战斗风格，优化了《三国志Ⅴ》中颇受争议但绝大多数人所喜爱的策略系统、重新召开了武术大会、并在真实性方面作出了改进，增加了许多特殊事件。而在令人热血贲亢地单挑上，光荣经过了长期的摇摆不定，终于作出了由玩家主控的选择，并设置了全新的作战计划作成等等。无疑，经过这些改动后的《三国志Ⅶ》就是玩家在玩过《三国志》系列的前几部后所希望的《三国志Ⅶ》，是玩家梦想中的《三国志Ⅶ》。

美工音乐

评论一个游戏，往往首当其冲的就是美工。因为没有真的上手玩，不会理解游戏性。说起光荣制作的游戏，其美工真的是没说的，从我第一次接触的《三国志Ⅲ》开始，到后来的《英杰传》系列，都是令人叹为观止。《三国志Ⅶ》比起前作，人物的刻画更加细腻，重要人物更在剧终后有原型的半身像。影像文件的容量大大减少，只有不到50MB，因为采用了影像文件的地方只有游戏片头，结局改用幻灯片。相对的，游戏本身的容量则大大增加，足足超过了100MB。这对“三国志”迷们应该是一个好消息。

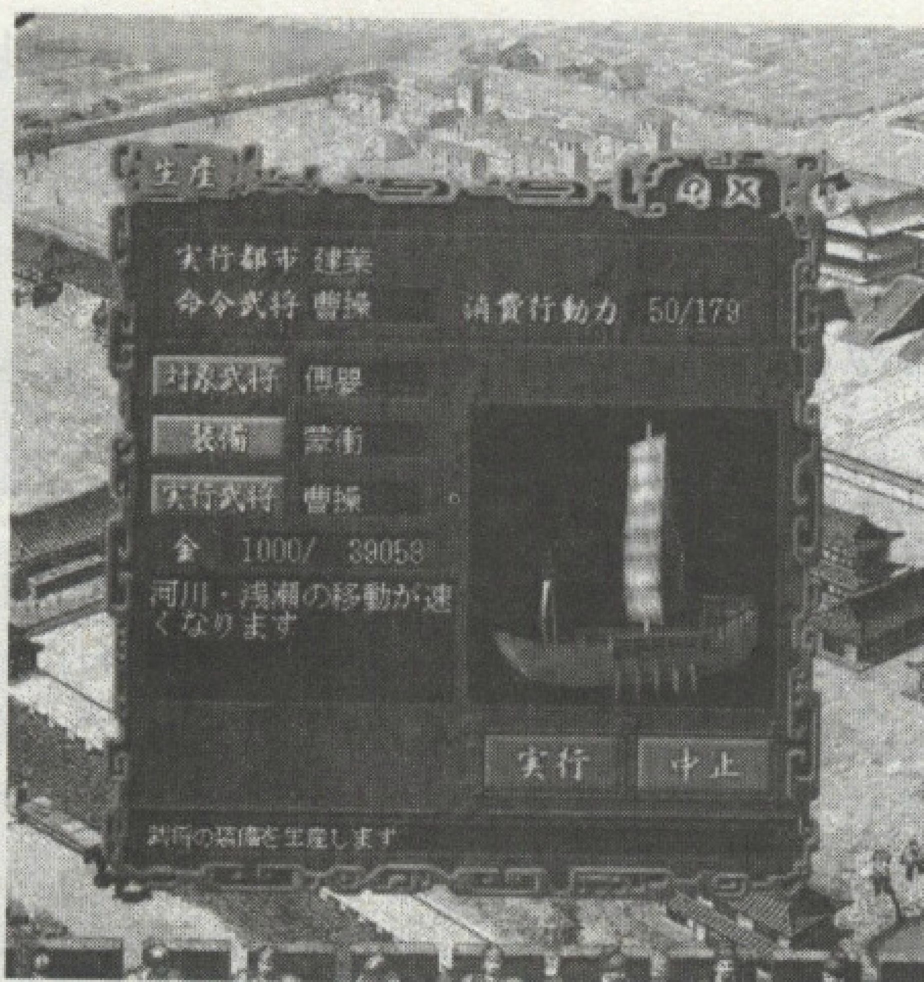
玩家此次所扮演的不再只是君主，而可立身于各个阶层，所以不再沿用过去的大地图方式。游戏开始，就表现为玩家所在的城池，城郭楼阁，各不相同。城池表现相当丰富，平民有在池子旁钓鱼的，有在城门旁叫卖的（商人），有来回溜达的，有担水的。开始内政时，就更有趣了。发展商业时，就看到街里围着人在抢购；发展农业，城外农夫就会出来刨地；练兵时，兵营里的士兵们会出来操练；强化治安，巡逻兵就开始游荡……随着玩家的身份、名望、内政值和季节的变化，他们说的话也会不一样。游戏中还采用了3D技术，衬托特殊事件，达到了非常好的效果。音乐（音效）亦达到了炉火纯青的地步。比如，当使节，任免的事件发生时，会有舞台从天而降，随着风响“嘭”的一声落到地上，初时给人很新鲜的感觉。不经过亲身体验，很难完全了解光荣公司的企划者在这方面所做的努力。



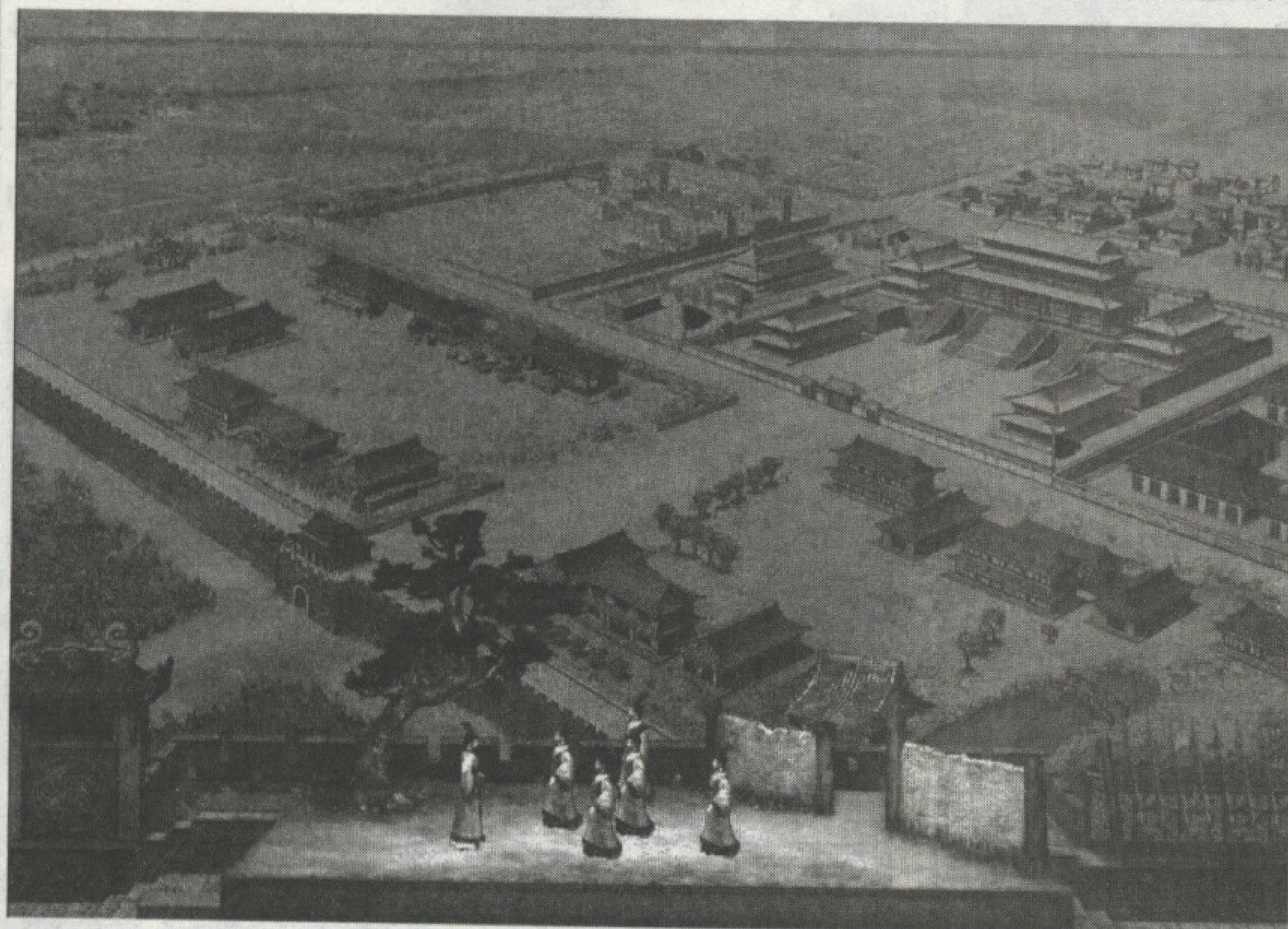
多角色系统

在以往的《三国志》系列的游戏中，玩家能够扮演的只有君主而已，整天忙于天下事，除了打仗就是

治理，要么就是给那些初来乍到功绩全无的家伙们发金子，等到中国统一了，游戏者也想着“隐遁”了。而在《三国志Ⅶ》中，除了君主之外，出现了“军师”，“太守”，“一般”，“在野”诸多生存方式。同时，在公事之外又有了私人命令，“财产”，“交友”，“自己”几个大的方面，不同身份的人所能够执行的命令也不一样。美工处理方面举例为：君主居住在宫殿里，气概非凡；在野的浪人则表现为住家于某四合院（破庙？），全部财产只不过是几个破坛子，而当没有足够的行动力来执行命令时，坛子就碎了，惨不忍睹。



在此次游戏中，行动不再消耗体力，改为消耗“行动力”，每个人行动力的恢复时间都不同，一般是一个月可以恢复130点，最多攒到200点，行动力越多，所能做的事也越多。公事自己每个月虽然只能够执行一次（消耗50点），如果身为君主或太守，则可命令部下工作（一人次消耗10点），军师则可提案让人工作（一人次消耗10点），但不一定100%能够通过，还要看你的智力，与君主（太守）的亲密度及自己的功劳值等。一般武将没有提案权及命令权，所以只能干自己份内的事——发展内政。如果掌握了一定的军权，还可以练兵，打了漂亮的胜仗，名声与功劳都会猛升，自己也可获升迁。在野武将则只能移动和进行“谍报”。



公事方面，比以往没有太大改进，本文不进行系统介绍，因为游戏的重头戏在于“私人指令”。每人都可执行“自己”的私人指令，如：买卖宝物、访友、赠答、书信、锻炼和巡查等共通命令之外，还有一些专用命令，皆为“私人命令”，主要分为3大类：财产，交友，自己。不同等级的人物拥有不同的指令，“自己”的指令最多。

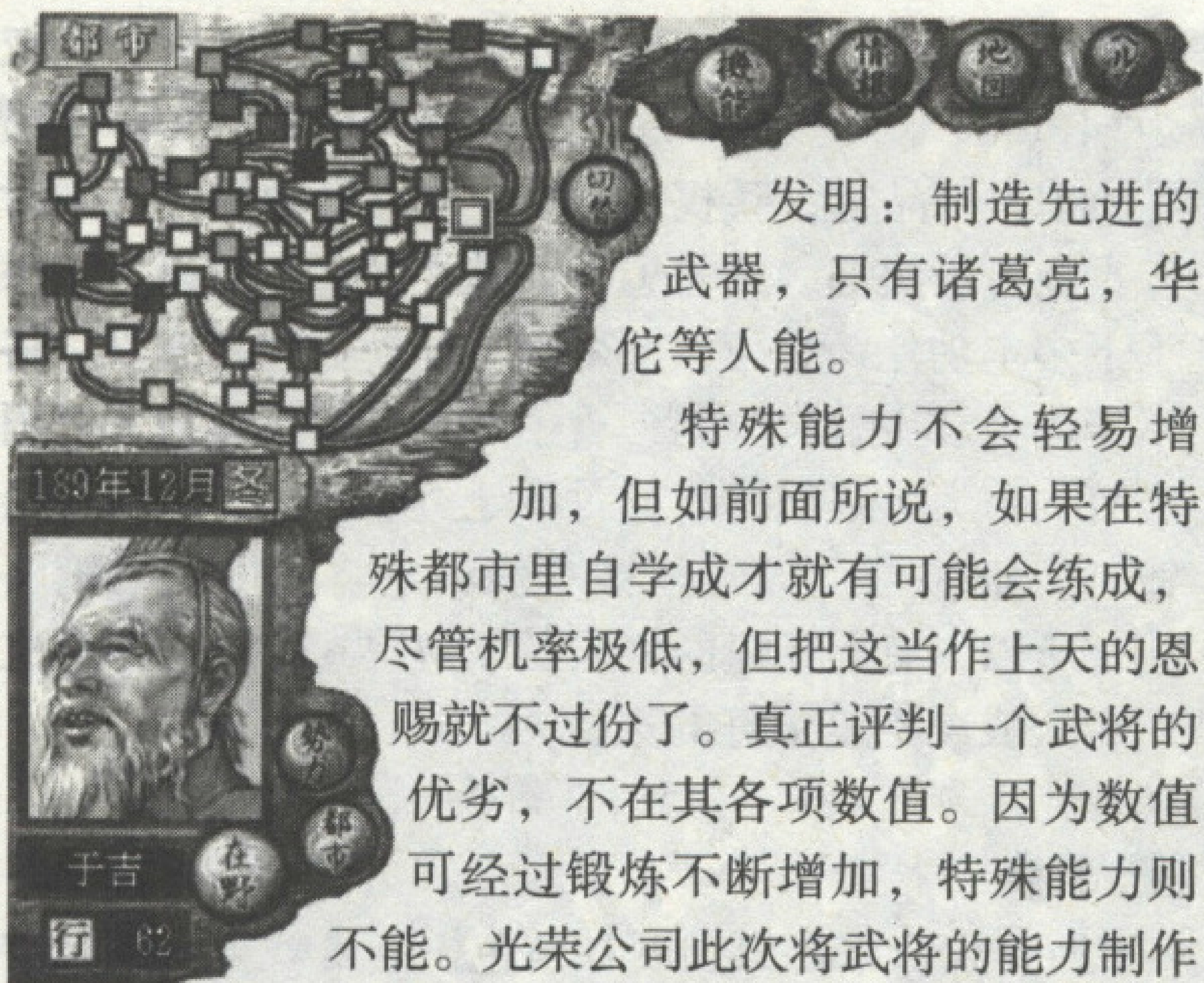
不管玩家扮演什么角色，比起以前的游戏，都会真正体会到紧迫感。再也不会出现三国志Ⅴ中指令太多没处使的情况了。游戏采用了更真实的系统，对于敌对城市和敌对势力完全不了解，在“认识”对方的武将前是不能够登用的。亲密度越高，登用成功率越高，（君主时）忠诚度也越高。游戏的发展，会比想象快得多，如果游戏者光顾着攻城掠地的话，正攻法10年结束是慢的。随着条件的不同，游戏结局亦不同，也就是多结局了。

从光荣公司的《三国志Ⅲ》开始，特殊能力就始终存在于《三国志》系列当中，《三国志Ⅵ》删减了不少，造成其魅力大减，于是本作中又再重新拾起，并配合新追加的命令，共32种之多。既有常规的突击和水战，也有匪夷所思的圣痕，鬼谋，还有配合个人指令的富豪，锻炼等。有较多的特殊能力，才能够使用更多的计谋，达到最佳的作战或战略效果。下面介绍几种较为重要的特殊能力。

鬼谋：使用神鬼莫测的谋略。为使用“神速”，“仙术”，“落雷”，“空城”，“幻术”，“伪报”所必要，似乎只有诸葛亮等寥寥几人会使。

圣痕：为天所承认之人。据说在降伏龙虎凤麟之后，可以使用“圣兽”的计策。同时，游戏结束后，可获得特殊结局（天使结局？）。

一骑：区别文官与武将的指数，拥有“一骑”的人是武将，没有则不能参加武术大会。



发明：制造先进的武器，只有诸葛亮，华佗等人能。

特殊能力不会轻易增加，但如前面所说，如果在特殊都市里自学成才就有可能会练成，尽管机率极低，但把这当作上天的恩赐就不过份了。真正评判一个武将的优劣，不在其各项数值。因为数值可经过锻炼不断增加，特殊能力则不能。光荣公司此次将武将的能力制作得相当留有余地，也是因此。比如：诸葛亮出山时，实际智力92（带有《兵法二十四编》+8成100），赵云刚出世时，武力只有91。

其它卖点

亲密度

在《三国志Ⅶ》中，首先设立了亲密度一项，表示武将之间的交往。事实上，在《太阁立志传Ⅱ》和《太阁立志传Ⅲ》中均有所露头，但都表示为隐藏数值，本次则作为显形数值出现。武将之间每进行一次交往（拜访，赠答，书信，学习），亲密度就有所增加，然而，长时间不作联系，亲密度则直线下降，最低到1（认识而已），最高可加到100，也即“莫逆之交”。此时，亲密不会降低，而且对方还会赶着跑来告诉你情报。亲密度非常重要，与敌方武将亲密度高的话，可以顺利登用对方。与君主的亲密度较高，则提案易被采纳，同时因为自己表现出较高的忠诚度，所以易被重用（事实上人物的一举一动都由玩者控制，忠诚度没用）。与武将的亲密度较高，则学习不会被拒绝。特殊情况下，还会发生“暗杀”的情节，是因亲密度较好，敌方武将疏于防范所致。而关羽和张飞则有一同狩猎，途遇猛虎，当打虎英雄的情节。在工作的时候，城中有好友的话，时时可获援手，功劳，名声倍增。在造反的时候，只有好友才能投靠自己。身为君主时，亲密武将的忠诚度才比较高。简单的一个亲密度，赋予了以往那冷冰冰的人物以灵魂。

南北斗评论

每5年一次，南北斗会公布天下名声最响亮的10人并给予嘉奖，如果玩家能够跻身其中的话，运气好会被授予“圣痕”的特殊能力，这可是个能够改变结局的重要能力。

武术大会

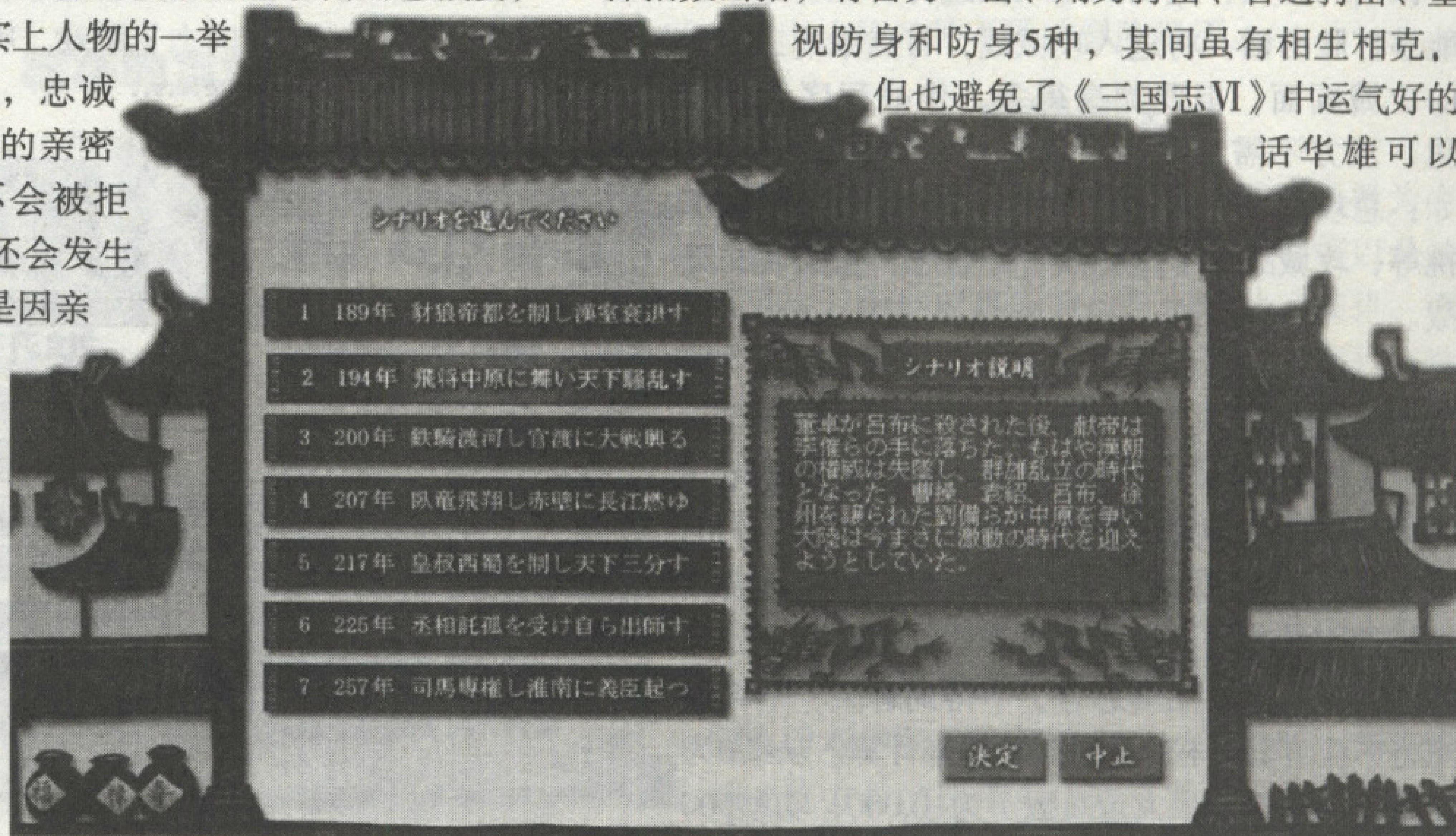
每5年一次，会有部下提案开办“弓马大会”，明显取材于同雀台比武，参加者为自己势力内武力最高的8名，胜者能够提升名声功绩各500，获得一定的赏金，最多1000两，极有诱惑力。但一定要是武将，文官再强也无法参加，武力值100的诸葛亮只有看的份，不过这个设定倒也算合理，孔明将关公打下了马成何体统？

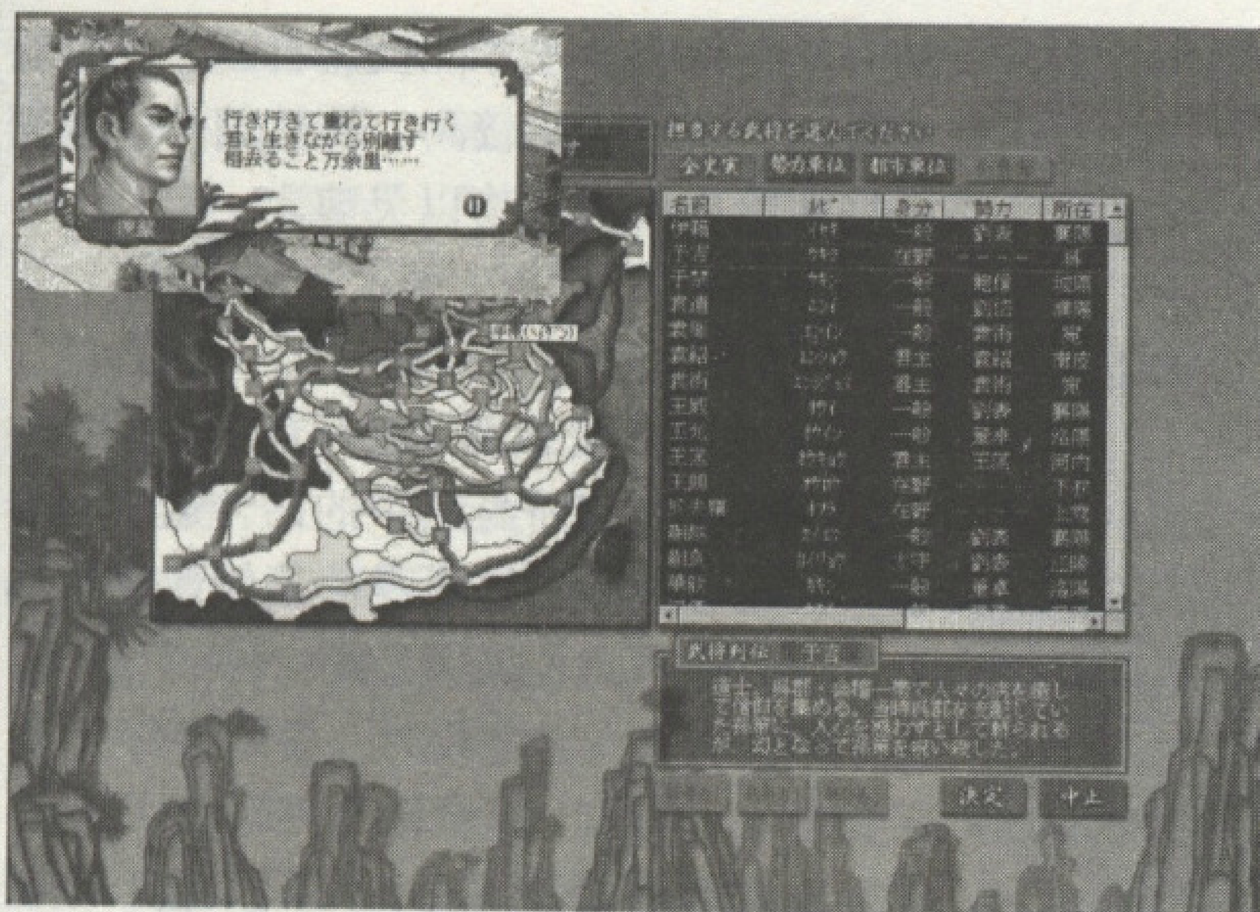
汉诗大会

每5年一次，如同武术大会，有人提案，但因是专为文官首创，明显无武术大会那般的令玩家血脉贲亢。由天下智力和政治力最高的5人出面竞诗，文武双全的武将也可参加，如关羽，赵云。我扮演的关羽从来都是武术大会和汉诗大会的双冠王。

单挑

单挑也有很大改进，就豪华程度看不如《三国志Ⅵ》必杀技有特写般的效果。但本次允许玩家自己选择招数出招，有奋力一击、用力打击、普通打击、重视防身和防身5种，其间虽有相生相克，但也避免了《三国志Ⅵ》中运气好的话华雄可以





打败吕布的笑话。招式与武力双管齐下，武力差太大，招数正确也打不赢。

作战计划作成

游戏中首先采用了制订战斗计划的做法，计划可选择正攻法——攻破正中四座城池（有效回合数15，敌我士气变动+－40），“左（右）迂回”或“左侧（右侧）四座城池攻破”（有效回合20，敌我士气变动+－60，包围，除敌人大营外占据所有的小城，有效回合25，敌我士气变动+－80）。达成作战计划，我军的士气将空前高涨，敌军将军无斗志。作战时亦可依据战场的具体情况决定是否改变作战方案。野战时，敌我都有视野范围，敌军进入视野之前是看不到的，占有城池的方面可获得城池的索敌面积。这样一来，就使以往的战斗方式完全改变，必须步步为营，坚壁清野，同时，派遣别动队急袭敌军总部也成为可能。一场战斗最多可以派遣将领10位及援军5支，士兵最多可派出30万人！这回真是八仙过海各显神通了。野战能够打胜的话，将进入攻城战，有点象《三国志Ⅳ》的攻城画面，但要漂亮得多。作战程序大大减化，双方不需移动，只需选择攻击方式即可，如：总攻击、个别攻击、弓箭、计策、破门和单挑等，攻城战除了漂亮没什么意思，重头戏在野战。

官职设定

从《三国志Ⅴ》开始，游戏制作者就使用武将带兵以将军级别计算的方式。《三国志Ⅴ》倒也罢了，《三国志Ⅵ》中，出现了当上大官后，不管部下的功绩，只按武力高低就把将军位分掉的问题。这在《三国志Ⅶ》中得到解决。不再使用将军位计算兵权，而用X品官来计算。功绩0为五品官，兵权（最大带兵数）为10,000；功绩500为四品官，兵权为12,000；功绩1,500为三品官，兵权为14,000；功绩5,000为二品官，兵权17,000；功绩10,000为一品官，兵权20,000。官位自动提升，同时俸禄也有所提高，武将忠诚度随之提高。所以，如果手下多丰功伟绩之臣，便可轻易发动大规模战役。将军位仍受君主官位限制，君主的官位则不再如《三国志Ⅵ》中无可奈何，只要对朝廷贡献度高（给皇帝送钱），很快可得提升。将军位决定将领可用的策略值，所以，有勇无谋的将领反不值得封将军，倒是文武双全或谋臣是个好的选择。

所持金

所持金从来都只出现在角色扮演游戏中，策略游戏中从无这个概念。可是如今的《三国志Ⅶ》已经不再是单纯的战略模拟了，融入了大量的角色扮演概念，所持金也就粉墨登场了。钱非常重要，可以交友，也可以施舍百姓，最主要的是用于购买宝物。《三国志Ⅶ》中的商人（到处都有）兜售大量宝物，有些虽然无足轻重，有些则是我们所渴望的神兵利器亦或是经史子集。比如：《史记》（政治+10），的卢马（强行+退却100%）等。身为君主可以贪污公款；身为一般武将，只能靠俸禄，五品官一个季度才10两金子。最高俸禄是一品官+恩赏为一个季度300两，在野武将没有经济来源（源于《太阁立志传》）。想要给自己买点儿好装备，不知要攒多少年的钱……

笔者玩此游戏爆机数次，仍乐此不疲。久违之后的光荣公司，终于在千嬉之年，摆脱了羁绊，为大家奉献出了新一代的《三国志Ⅶ》。作为中国人，我又不得说两句，也许我们的游戏开发者还不足以制作出《三国志Ⅶ》，但我们是否能够从中吸取经验，作出中国人自己的《三国志》游戏，哪怕它只能达到光荣《三国志Ⅳ》的水平……

总评 90

制作	KOEI	类型	策略
发行	KOEI	语言	日文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



晶合实验室 奥杰

失落的永恒

Planescape: torment

Interplay公司是玩友众所周知的。尤其是近年来该公司发行的几款优秀的角色扮演游戏更令玩家津津乐道。起初，他们几经周折推出了《异尘余生》，使之成为最畅销的RPG之一。可是没想到游戏刚刚获得成功，《异尘余生》的首席设计师Tim Cain便带上了几个同事离开Interplay公司，另起炉灶去了，Interplay公司却丝毫没受影响，随即推出更加令人拍手叫绝的《异尘余生Ⅱ》，向世人证明自己雄风依旧。一个月之后，Interplay公司更是大张旗鼓地展示出早已隔着门缝儿吹喇叭——名声在外的《博德之门》，在游戏界造成空前轰动，可称角色扮演游戏的翘楚。大红大紫的游戏一个接一个地推出，喜欢Interplay公司产品的玩家与日递增，那么Interplay公司接下来要奉献给玩家的精心之作是什么呢？它就是《龙与地下城》系列中另一款力作《失落的永恒》（Planescape: torment）。

故事的发生

《龙与地下城》中的世界总是纷乱繁复却又引人入胜，而《失落的永恒》故事就是发生在这个世界里一个叫普兰斯卡普（Planescape）的地区。这里的中心城市西吉尔（Sigil）周围被几个极不相同的次元空间所围绕，西吉尔城本身则是连接这些空间的要冲。游戏开始的时候，在一个宽大的太平间的地下室里，你从冰冷的大理石板上醒来，紧接着遇到了奇异旅程中的第一个伙伴，一具虚幻漂浮的骷髅摩尔特（Morte）。寒暄之后，你会发现自己竟然失去了所有记忆，甚至连自己是谁都不知道，真是没有比这再糟糕的事情了。所幸的是你具有永恒的生命，而且与生俱来的复活能力可以使你令同伴起死回生。于是，在面目全非的世界中你要一步步地去搜集线索，以解开心中的谜题；经受一场场残酷的战斗，以寻找真正的答案。

新颖的特色

实际上，你的记忆并没有被抹掉，只是被尘封了起来。正如一位著名的医生曾经说过的那样，在你打开一扇记忆之门的时候，会关闭另一扇记忆之门。在冒险过程中，你所见到每一张熟悉的面孔，每一处熟悉的角落，乃至每一个熟悉的动作，都会在你的脑海里划过一道闪电，令你将那扇关闭的记忆之门一点点打开，而且再好不过的是使你逐渐恢复以往的能力和技能，并将它们运用于实战当中。这一点对于游戏本身来说是一处极为精彩的地方，摆脱了固定的角色选择模式。比如，开始的时候你可以选择战士进入游戏，但是游戏上手几个小时之后，你就可以随意转变为一个巫师或是一个盗贼。说句白话就是想怎么玩自己的角色就怎么玩。每一种角色都有自己的发展方向，智能无双的角色可以通过交谈和法术来解决问题，魅力超群的角色可以凭借妩媚来消除问题，反应机敏的角色可以利用敌人的愚钝来逃避问题，力量强大的角色可以使用武力来摆平问题。由于新技能或新法术的获得不需要一堆初级的技能或法术作为基础，因此游戏在角色的转换方面提供了较大的空间。这种设置不仅提供了更加真实的游戏体验，而且使得游戏更具耐玩性。你可以一遍又一遍地选用不同的角色来进行游戏，从中体验各种不同的冒险经历。

迥异的人物

游戏中的队伍成员各式各样，设计得极为出色。每个人都有不同的经历、各自的喜好以及独特的语言。他们对事物有自己的看法和安排，而且对队伍中的变化会做出快速的反应。此外，这些家伙还非常健谈，有时候简直到了罗嗦的地步。同样，游戏中的NPC也是标准RPG中的人物，一个个心灵嘴巧，能言善辩。因此游戏的大部分时间是花在与NPC打交道上，通过他们尽可能多地收集有关你自己和你周围环境的信息。这个游戏中的人们可以提供很多的信息，这一点要比在其他同类游戏中的人物好得多。《失落的永恒》在人物交流方面的比重大于舞枪弄棒，如果你是一

个好战的玩家，也许会觉得在游戏中没有用武之地。其实，游戏中的某些重要人物有时候会点火就着。如果话不投机，那么你别无选择，只有将他杀掉。这时



你就可以使出浑身解数过一把瘾了。不过生活在普兰斯卡普并不是一件容易的事情，因为那些总爱四处打听别人事情的人是很容易使自己置身于战斗中的。频繁的战斗终究不是一件好事。

考究的画面

喜欢《博德之门》的玩家们会发现《失落的永恒》的界面有所改进，虽然使用了与《博德之门》相同的引擎，但是制作出来的效果却好得多。在《失落的永恒》中由上往下俯视取景的角度比起《博德之门》更加接近地面，因此《失落的永恒》中所有的人物及物品在屏幕上看起来都比《博德之门》中的大，而且每一个人物都刻画得十分精细，动作的处理也很精心。特别是在《失落的永恒》中你的形象是全身布满刀疤、刺青，穿的是动物的兽皮，戴的是猛兽的骨头，一点也不象一般角色扮演游戏的主角，颇具特色。

游戏的画面主要保持一种冷峻的色调，有时候甚至会使人感到压抑。不过《失落的永恒》有意渲染这种苍凉的环境，旨在激起你逃离这个沉重、令人窒息的西吉尔城的欲望。游戏中的很多图像都制作得非常出色，比如庞大的机械装置以及占据了屏幕一半画面的巨型铁机器人等。在看到巨大的东西时心理上所受到的冲击会让你真正感觉到游戏所要表现的效果，而这是你从远处观看所无法感受到的。

谈到游戏中色彩艳丽、令人目眩的特效画面，不用说玩家也会想到是用来表现魔法的精彩效果。当施展流星雨这样威力强大的法术时，画面先是为之昏暗，随即惊天动地的魔法便会撼动整个画面，让人瞠目结舌；即便是最弱的法术也有使人印象深刻的特效与施法的动画。这些都是其他游戏所无法比拟的。

精彩的音效

除了游戏的画面十分绚丽外，《失落的永恒》中的对话也颇为流畅，而且有很多对话值得玩家细细品味。前面已经说过，《失落的永恒》是一款偏重于人物交流方面的游戏，与游戏中的人物交流主要是通过语言来沟通。因此那些隽永的文字再配以美丽的画面，特别是加上表现出不同性格的人物配音，就能够更加生动完美地讲述玩家渴望知道的故事。另外游戏中的音乐与音效也制作得颇为出色，在配合情节发展、烘托游戏气氛方面严丝合缝，时而惊心动魄，时而阴森恐怖，时而撕心裂肺，时而荡气回肠，给人以绝妙的感受。

结论

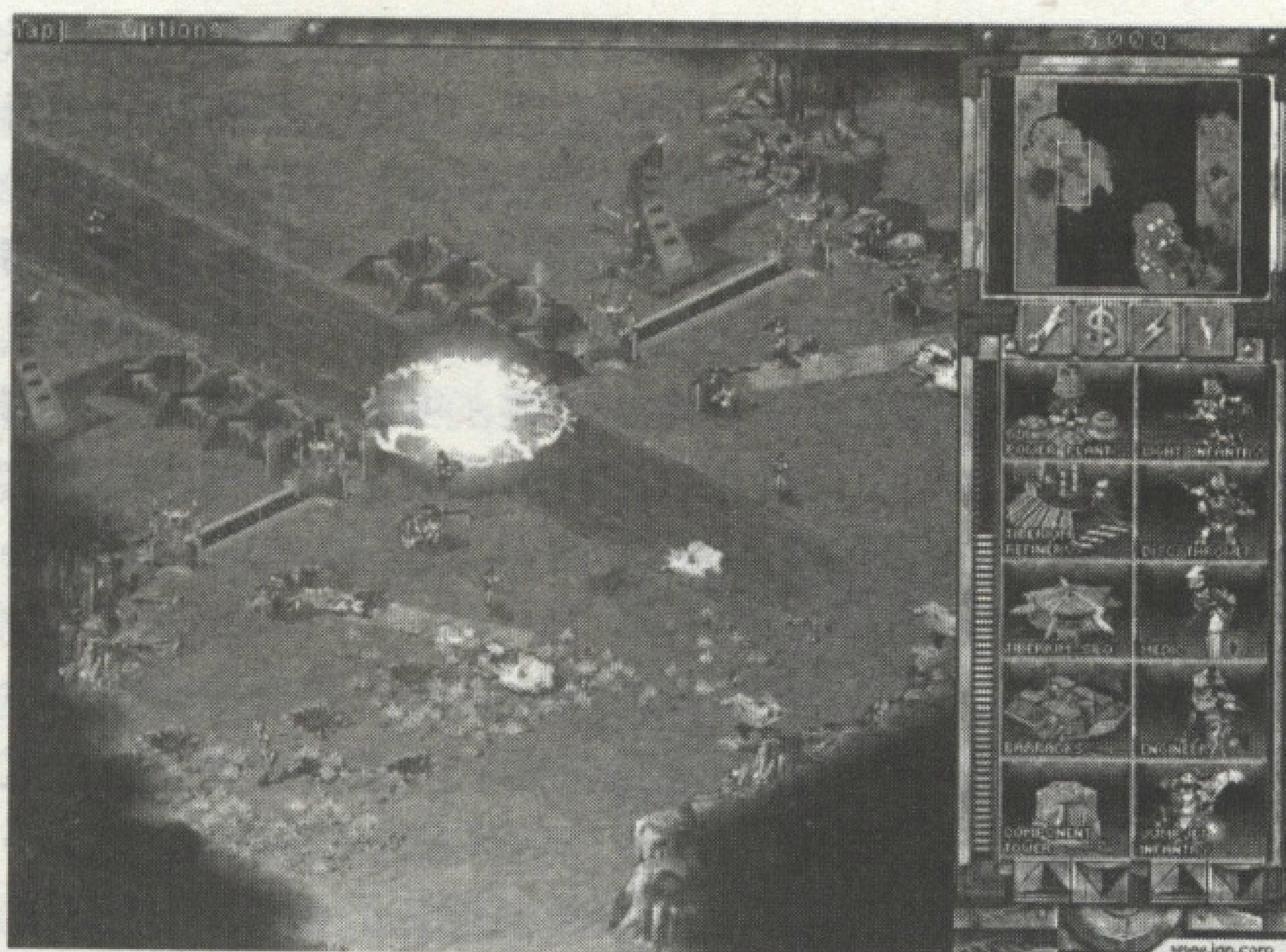
《失落的永恒》开始的时候被认作是一款始终都在逃避发行的游戏，它是在Interplay公司得到《遗忘国度》的制作许可权之后立即着手开发设计的。可是这些年来几经修改调整，开发设计人员也轮换了几回，使得越来越多的玩家认为《失落的永恒》不会有出头之日。幸运的是玩家的这个想法是错误的，Interplay公司最终还是推出了《失落的永恒》，而且游戏的容量是4CD，比最初预计的1CD容量大了整整四倍，足见其后期制作的精良，以及制作小组对游戏的重视程度，从而证明玩家的苦苦期待是值得的。如果你是一个RPG玩家，那么这款《失落的永恒》绝对不能错过。游戏所带给你的将是前所未有的感受，而且你还会在游戏中获得无穷的乐趣。

总评 86

制作	Interplay	类型	角色扮演
发行	Interplay	语言	英文
载体	CD×4	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





1999年对Westwood而言，仿佛就是一场受了魔咒的噩梦：《大地传说Ⅲ》在RPG市场中“凄惨落魄”，《大地传说Ⅱ——黑暗王座》时的风光早已成了昨日辉煌；而在Westwood的主战场即时战略领域，经过长时间跳票，吊尽无数玩家胃口的《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》上市后则引发了99年度最大的失望——尽管画面比《命令与征服》更加细致人



北京 枫茗轩工作室

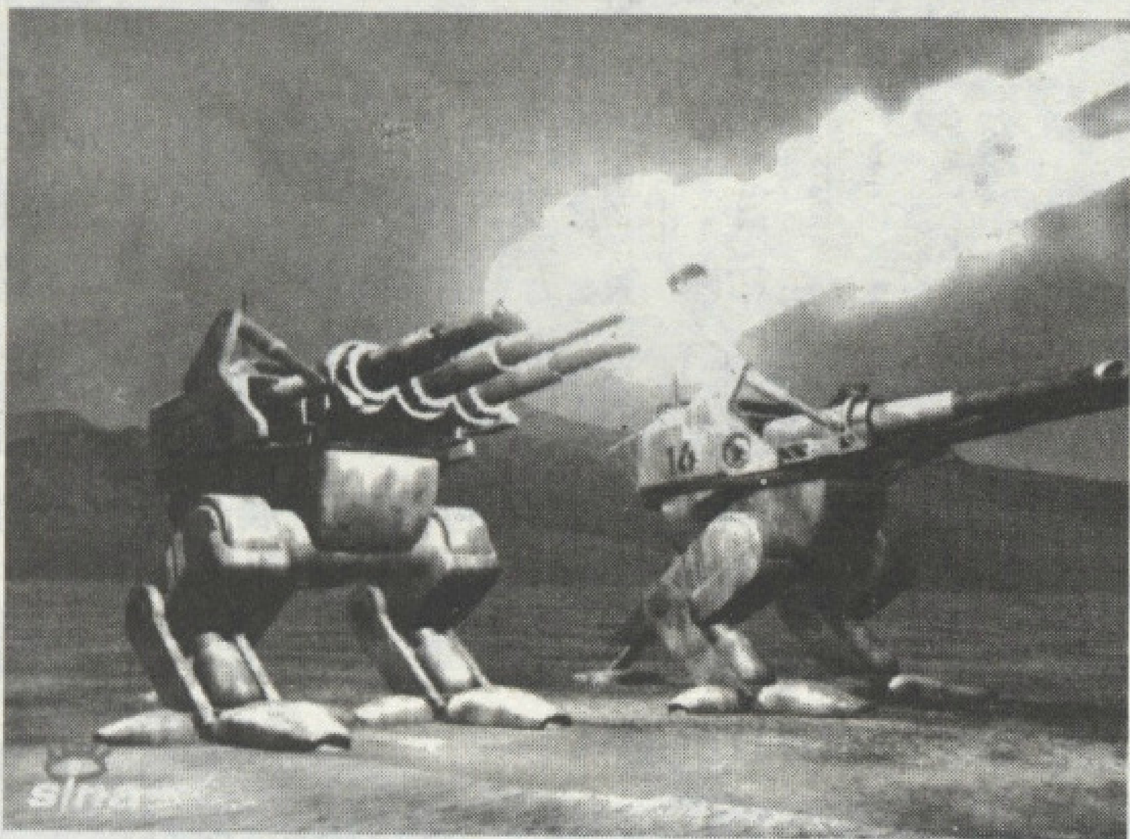
微，过场电影和动画也非常漂亮，但是这些都掩饰不住内容上的贫乏无力。过于复杂的作战单位系统，敌对双方实力失衡等等，不仅使Westwood在与老对手Blizard的交手中尽落下风，与同期的《帝国时代Ⅱ》、《家园》相比也黯然失色。从这个角度讲，99年度电脑游戏领域最失意奖一定要颁给这个当年创即时战略先河的Westwood。

不过，Westwood毕竟也曾经“君临天下”过，更何况后台有EA这种电脑游戏界的巨型航空母舰作后盾，早已铸造成型的产品线绝对不会因为暂时的市场失利而乱了阵脚，所以新世纪刚刚开始Westwood便公布了一系列新产品的发行消息，其中不仅包括了号称要超越“暗黑”的RPG游戏《NOX》，而且还有一个《泰伯利亚之日》的最新任务版——《泰伯利亚之日——烈火风暴》（TIBERIAN SUN：FIRESTORM）。尽管图形引擎和其它程序内核都沿用了《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》的系统环境，但《泰伯利亚之日——烈火风暴》（以下简称《烈火风暴》）新增了一部分建筑和作战单位，在游戏的平衡性上做了一定的改进；另外还增加了一个称为“征服世界”的游戏模式，使可玩性有了很大提高，对于那些根本无所谓游戏内容与公司名气是否成正比的玩家而言，《烈火风暴》是一个不错的选择。

故事延续了《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》的情节，第二次泰伯利亚战争以凯恩的死亡和NOD一方战败而告终。战败后的NOD部队在失去了狂人凯恩的领导后重新分裂成了多个实力派别，各个派别为了NOD部队的领导权而勾心斗角。凯恩的得力下属——斯拉维奇则为了实现凯恩让NOD部队征服全世界的梦想，尽力说服NOD的将军们重新团结在一起，将CABAL重新组装运行。CABAL是当初凯恩试图统制世界时所使用的一台人工智能系统，包含了凯恩进军世界的计划。然而，当斯拉维奇将CABAL重新组装后发现CABAL已经不再是人力所能控制的，它开始以自己的方式实行凯恩当年的计划。CABAL用泰伯利亚植物配制了一种致命的树液试剂，并把这种试剂无控制地用在平民身上，造成了变异生物象瘟疫一样大肆扩散。与此同时，GDI一方却正在为越来越严重的由泰伯利亚植物引起的环境污染而大伤脑筋。于是开始在凯恩当年的NOD神庙中找寻能够控制这种病毒的Tacitus，并研究如何利用这种物品来控制日益严重的环境污染。游戏的多人模式虽然仍是GDI与NOD之间的战争，但是在单人任务模式下，人与人的战争已经不再是游戏的主线。在NOD一方的单人任务中，玩家需要指挥斯拉维奇的NOD部队对抗CABAL控制的机械力量及变异生物。而在GDI一方的单人任务中，玩家需要做的是寻

找到控制变异生物和进一步环境污染的途径。

从故事情节中不难看出，Westwood正在试图从C&C系列纯粹的军事对抗中脱离出来，为玩家提供一些新鲜的内容，看来Westwood的制作者们已经意识到，仅仅是外在形象上的变化已经不能吸引胃口不断膨胀的玩家了。本来在《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中，那些丑陋的独立于NOD和GDI之外的变异人类（好象那个凶猛的女子Umagen）就是游戏中不多的亮点之一，他们可以象《盟军敢死队》中的队员一样完成一个个特殊任务，使得游戏的战略战术性得到了极大的丰富。而在《烈火风暴》中，这些因为泰伯利亚毒素而产生遗传变异的“被遗忘者（Forgetter）”和半机械人类将成为对抗中的主角，游戏的关卡设计因而也更加富有创意，可玩性与《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》相比有了很大提高。



从一定的角度而言，即时战略游戏成败的关键就是游戏中建筑和作战单位的设计。虽然经过了长时间的测试，但是《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中的兵种在平衡性方面无疑存在极大的缺陷，NOD方的远程重炮威力太强大了，在多人对战中利用大量的这种重炮就足以让扮演GDI一方的玩家没有立足之地。Westwood制作《烈火风暴》最初的想法只是制作一个《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》的简单任务版，为游戏多增加几个任务，让痴迷于《命令与征服》系列游戏的玩家在等待下一部C&C游戏时不致过于不耐，因此制作《烈火风暴》的日程表非常紧张，不允许制作者们有足够的时间对游戏的平衡性做过多的测试，因此Westwood的制作人员保留了全部《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中双方的作战单位和建筑物，另外又添加了少数作战单位，不过从现有资料看来，添加的作战单位似乎已经对游戏的平衡性做了某种程度上的改进。尽管游戏的兵种平衡性比《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》有了显著进步，但似乎GDI与NOD的装备有雷同或者说对等的趋势，不知道是时间紧促的原因，抑或是制作人员已经有黔驴技穷之嫌了？除了双方的作战单位有所增加外，玩家还可以在《烈火风暴》中看到一些以前没有出现过的泰伯利亚生物。这是一些在泰伯利姆矿中长时间暴露的动物或者植物变异形成的危险的生命形式，包括了内脏式运动体（Visceroids）（就是那种在泰伯利姆矿上滚来滚去的肉团团，在《烈火风暴》中变成了水母一样的生物，可以主动袭击遭遇的一切生物）、长相象饿狗的泰伯利亚恶魔和可以释放致命泰伯利姆毒气的蔓藤巢穴怪物（Veinhole Monster）等。



C&C系列的操控系统在即时战略游戏中一直算是比较简洁的，非常适合于初次尝试RTS的玩家。《烈火风暴》的操控系统几乎完全继承了《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》的模式，只是在原有基础上增加了一些更加体贴玩家的设计。游戏中添加了一些新的热键，例如玩家在选取同种类型的所有作战单位时，可以先用鼠标点选其中之一，然后使用键盘上的“T”键来选取屏幕可见范围内的所有同类作战单位。这一设计对于多人联机对战中争分夺秒的玩家而言意义非常重大。此外，这个任务版与《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》相比改动较多的地方主要是在多人对战游戏的设定中。《烈火风暴》不仅新增了十幅供联机对战专用的地图，还新增了离子风暴设定、时间轮回设定以及泰伯利亚生物设定。在进入多人对战模式的随机地图产生器中有进行这些设定的按键。设定离子风暴后，游戏过程中会每隔一段时间间隔发生一次离子风暴，这段时间间隔由系统随机确定。由于游戏中GDI和NOD双方都有一些特殊的武器只能在离子风暴到来时使用或者失效，因此把握和利用离子风暴的到来可以成为玩家制胜的一种战术手段。时间轮回设定也是《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中没有的设定，在《烈火风暴》中，游戏进程都有白昼和夜晚的时间背景，设定时间轮回后，可以将白昼和夜晚相互转换，据说是有助于那些习惯进行夜间偷袭的玩家（使用威力强大，百发百中的工程师改装敌方基地？），但似乎也只是个听上去诱人的噱头而已，可能只是在后面将要说到的“征服世界”模式中才有点用处。泰伯利亚生物设定则允许玩家在地图中随机添加一些诸如泰伯利亚恶魔、海面上的泰伯利亚浮萍之类的生命形式，虽然在联机对战的紧张气氛下，很

少会有玩家在意这些无关紧要的变异生物，但是如果在充满蓝色和绿色泰伯利姆矿的地图中加上一些这样奇形怪状的生物，是不是更会给你和你的战友们一种身临其境的感觉呢？另外，玩家还可以在随机地图产生器中选择是否增加蓝色或者绿色的泰伯利姆矿以及蔓藤巢穴等等。单人任务模式中出现的新的泰伯利亚生态景观也会出现在多人对战的地图中。



和《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中一样，在多人对战模式下，NOD或者GDI都可以和那些被称为“遗忘者”的生化变异人类结成联盟，这些“遗忘者”都是勇猛无比的战士，可以轻而易举地战胜任何NOD或者GDI的精锐部队，因此在有“遗忘者”存在的条件下，游戏中克敌制胜的战术可以更加灵活多样。

《烈火风暴》中最引人注目的改动应该算是新增加的一种叫作“征服世界”的游戏模式。在“征服世界”游戏模式中，玩家将选择指挥NOD或者GDI中任意一方，与另一方经过多次作战来赢得对整个世界的控制权。游戏允许玩家通过互联网在多人模式下进行这种征服世界的战斗。在“征服世界”的游戏模式下，世界地图被划分为多个区域，其中一部分由NOD一方控制，另一部分由GDI一方控制，双方领土之间衔接的区域即是战线。玩家可以选择在战线的某一区域进行作战。在选定的区域内，双方可以进行多次战斗，直到该区域中一方部队被消灭或者限定的时间结束为止，获胜的一方将赢得对这一区域的控制权（如果战斗是因为时间限定而结束，系统会统计战斗结果来判定获胜者），这样双方领土之间衔接的战线便会随着战事的进行而不断迁移，直至其中一方最终控制了整个世界为止。听上去这是一个漫长的游戏过程，而且其中似乎有了很大策略游戏的成分——这种根据局势来选择作战区域的模式，相信大部分玩家在《三国志》或者类似的策略游戏中都已经是耳熟能详了，只不过Westwood将这种模式简化之后应用在了即时战略游戏中（和即将问世的即时战略/策略游戏《幕府将军之全面战争》相比，这种模式确实是非常简化的策略形式）。不过这种错综复杂的霸权争夺过程无疑从另一个层面上增加了游戏进程的曲折和内容的丰富（试想一下，输掉一场战斗并不等于输掉了整个游戏，任何人都有“咸鱼翻身”的机会了），极大刺激了那些潜意识中狂热追求成就感的玩家。看来在没有找到更好的途径之前，Westwood 正在试图从有限的空间内提供给玩家更多的兴奋点，从而最大限度地增加游戏的可玩性。

因为这毕竟只是一个任务版，因此游戏的其它方面仍然保持了与《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》一致。仍然是《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》的图形引擎，不过平心而论，尽管没有使用全3D的图形，其图形仍然可以算得上是精品中的精品，爆炸场面非常细致逼真，玩家可以清楚地看到车辆爆炸时四处迸飞的残骸，地形的起伏也处理得非常好，人员车辆随着地形起伏而改变的光影效果也清晰可见。对于Westwood的美工和图像水准，任何一个玩家都没有什么可以挑剔的。和《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》一样，《烈火风暴》中仍然用了非常动感精彩的电影片段和动画把一共18个单人任务串接在一起，保持了故事情节上的连续。据说电影片段长达30多分钟，其中玩家熟悉的杰姆斯·伊尔·琼斯和米歇尔·本不再扮演其中的角色，但扮演斯拉维奇的弗兰克仍然将会出现在《烈火风暴》中。有一个改动是这次电影片段中的演员不再是自顾自地进行表演，而是将以第二人称的方式向玩家陈述任务内容和对玩家的完成情况进行评价，虽然也只是一个无关大局的改动，但也使游戏更增添了几分互动性。

《烈火风暴》需要有《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》才能安装运行，不过它绝对不是简单意义上的任务版，Westwood的制作人员正在意识到《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》中的种种不足并做了尽可能的补救。何况，热爱C&C的玩家们也许能从《烈火风暴》中看到《命令与征服Ⅲ》的影子。

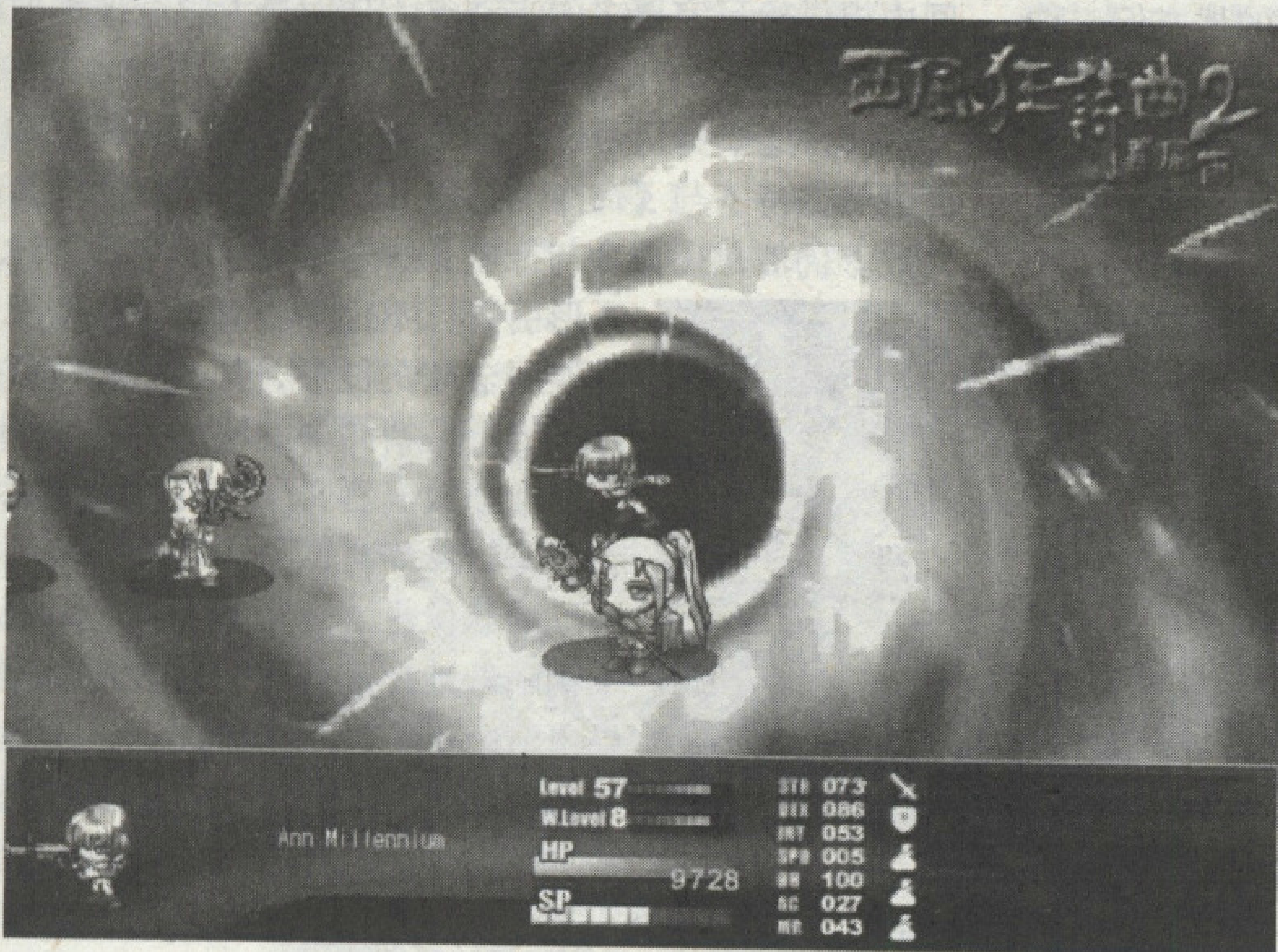
总评 88

制作	Westwood	类型	即时战略
发行	Westwood	语言	英文
载体	CD×4	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



韩国游戏的异军突起，给国内的业界同仁敲响了警钟，“狼来了”不再是一句口号，而是摆在我们面前的一个实实在在问题。韩国SOFTMAX公司制作的《西风狂诗曲Ⅱ——暴风雨》以其全新的游戏形态得到了众多玩家的认同，在日本、韩国等地上市时都创下了极佳的销售记录，很有可能载入电玩历史的里程碑。



《西风狂诗曲》是《创世纪》系列的外传，玩过一代的朋友或许知道该游戏是改编自名著《基督山恩仇录》，描述一个英雄陷入阴谋中的故事。此番二代则是改编威廉·莎士比亚的《暴风雨》，讲述了二位公主收复伟力安王国的故事。一代上市后的好评如潮，给制作小组带来了一片赞扬声，同时高起点也给他们带来了新的压力。



为了带给玩家更新的游戏感受，制作小组首度尝试融入日式风格，并改变了游戏形态。

全新的游戏形态

《西风狂诗曲Ⅱ——暴风雨》准确地说是一款“RSLG+RPG+养成类”的游戏，呈现给玩家的是全新的游戏概念。首先，游戏以“勇者坟墓”为主轴展开一系列的剧情。战斗方式仍是大家所熟悉的战棋模式（RSLG），不过这次制作小组把战场做成了横轴模式，有些战役还设置了多战场，玩家控制的角色将来回穿梭于两个战场之间。当玩家在“勇者坟墓”执行冒险指令时，玩家又可以自由地在大地图上的城镇、村庄搜集散落在各地的宝物，打探各种有用的情报（典型的RPG模式），当然少不了一些特定的场所供玩家练功。玩家在“勇者坟墓”中还能通过训练指令来培养自己的队员（养成），具体分为战斗升级和属性培养。每一场正式战役结束后，玩家都可以选用“冒险”指令，但受一定的行动点数限制，也就是说，在一张地图上有几个可以探索的地点，玩家可以有选择地进入其中几个，但不能通通全去。这样做到了有得有失，增加了游戏的耐玩性。

战斗升级就不多说了。在属性培养方面，制作小组设计了一套独特的“塔诺卡”来培养人物的属性，非常新颖。玩家可以在游戏中得到22张“塔诺卡”，有些是剧情发展中得到的，有些则是在冒险后的战利品。队员们通过学习“塔诺卡”能习得各种魔法和提升各种能力。在战斗时还可以依据“塔诺卡”的不同排列组合顺序，取得不同的攻击效果。如果你以前玩过南京英业达公司制作的《虚拟

西风狂诗曲2 暴风雨

上海 伟哥

人生》（不是EA的《模拟人生》），应该会觉得有些眼熟。在“培训”过程中，还加入了疲劳因素，让队员们拖着疲惫的身体进行训练的结果是可想而知的。该游戏打破了传统游戏的单一性，玩腻了传统游戏的玩家最容易接受这种全新概念的游戏，这正是它的成功之处。其中还穿插了5个马戏团的小游戏，比如荡秋千、扔飞标等等。这些小游戏会给玩家带来十足的放松感。在一个游戏中换换脑筋，确实是一种享受。



游戏的画面

《西风狂诗曲Ⅱ——暴风雨》的画面虽然称不上是完美无瑕，但看得出设计人员还是很用心的。玩家在游戏中能见到如倒影、迷雾等各种精致的效果。值得一提的是，为了进一步提升游戏的美术水准，SOFTMAX公司将人物造型交由日本专业公司绘制，在战斗中玩家将见到带有浓郁日式风格的Q版造型（大头娃娃），非常可爱。交代剧情时的人物肖像特写，连喜怒哀乐的表情都描绘得十分生动，制作小组的用心可见一斑。难能可贵的是制作小组特地制作了长达40分钟的结束动画（整整一张光盘的容量）回馈玩家，非常过瘾。但在游戏中场衔接的RPG过程中，人物及场景就略显粗糙了。小人走来走去就好像一部彩色的皮影戏，画面表现就不是很理想了。

游戏中的音乐和音效

制作小组为了营造气氛为游戏量身定制了50多首背景音乐。在游戏中玩家可以欣赏到气势磅礴的交响乐、轻松愉快的小步舞曲、紧张急迫的战斗序曲和恬静安详的圣歌等等。战斗的音效更具特色，除了一般的刀剑撞击声，在施放魔法时，队员们还会喊出施放魔法的名称，像FIRE BOLT、HEAL……

剧情介绍

没玩过《西风狂诗曲》的玩家在刚接触此游戏时肯定会感到剧情有些莫名其妙。只知道这个故事是发生在中世纪的欧洲，至于为什么会发生这些事情却不得而知了。上场人物众多，更是搅得玩家摸不着头脑；再加上笔者玩的是繁体中文版，不知道是出于语言习惯因素还是汉化水平因素，游戏中的很多对话读起来都不通顺。但当玩到最后，终于明白了其中丰富的情节内涵。据悉，国内的依星软件即将代理发行《西风狂诗曲Ⅱ——暴风雨》的简体中文版，将会重做汉化工作。如果你正打算而还没开始玩这个游戏的话，还是等等简体中文版吧，这样至少游戏中的语句读起来不会那么费劲劳神了。

总评

总体来说，《暴风雨》的制作水准相当高，是继《轩辕剑3》后又一款角色扮演大作。虽然并没有太多方面的革新，但游戏在剧情、美工、音乐等诸多方面都表现出了相当不错的制作水准，是近期很值得一玩的作品。

总评 86

制作	SOFTMAX	类型	RPG
发行	依星软件	语言	简体中文
载体	CD×4	环境	Win95/98

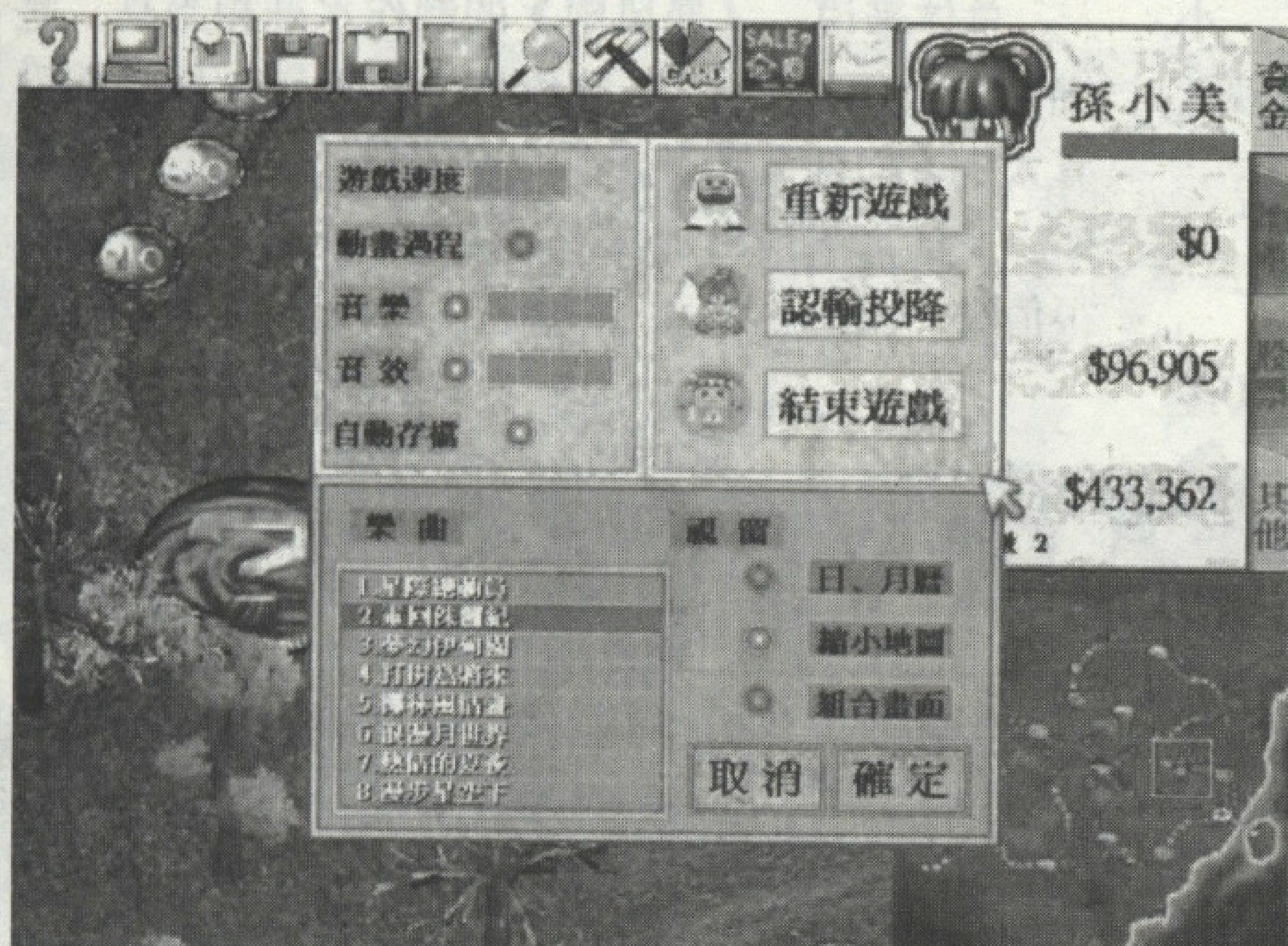
画面
音响
操作
剧情
娱乐

大富翁Ⅳ 超时空之旅

编者的话： 娱乐对于每个人来说都是必不可少的，一天的繁忙过后，大家都想通过各种方式来彻底放松一下。我的朋友中，每个人放松身心的娱乐方式都有所不同，有的人喜欢唱卡拉OK，有的人喜欢跳舞，也有的人喜欢体育健身。当然，也有的爱玩电脑游戏。接触电脑游戏的时间久了，大多数人的口味会不断提高，对某些"大作"嗤之以鼻。但他们对大宇推出的《大富翁》系列却都推崇不已，该系列游戏的老少皆宜，轻松幽默的特性吸引了众多的玩家。最近大宇又在《大富翁Ⅳ》的基础上推出了其资料篇——《大富翁Ⅳ之超时空之旅》，这也许就是《大富翁Ⅴ》的前奏吧？

实话实说

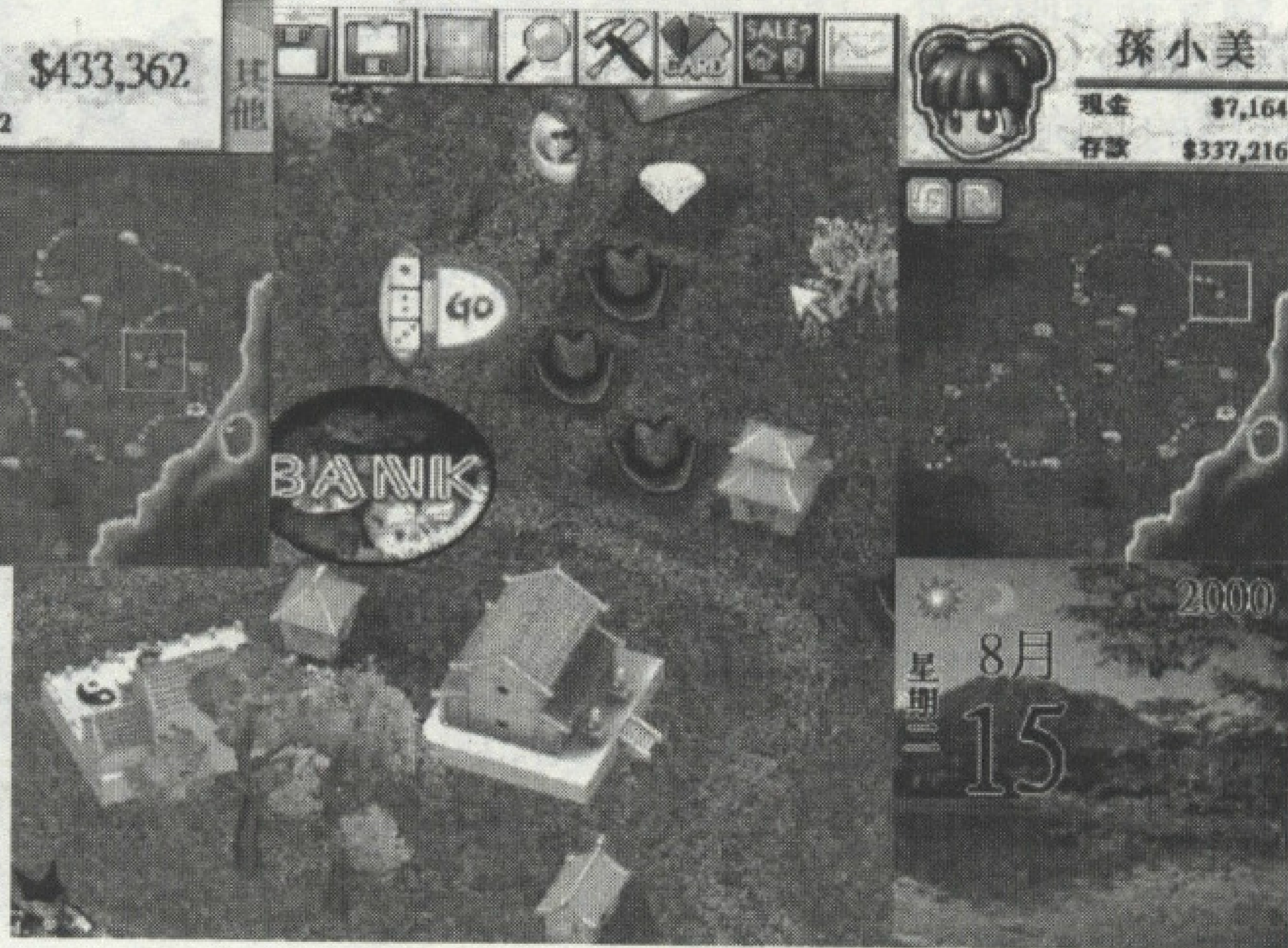
枫茗轩工作室 老八： 强手棋、大富翁……虽然我不是股市英豪或房地产大亨，但是我却对此类游戏有着浓厚的兴趣，尽管我不能从中获得大把大把的钱，但是通过它们得到的乐趣却是其它游戏无法比拟的。从最初的《大富翁Ⅱ》一直到最近的（其实也不是很近了）《大富翁Ⅳ》，这个系列的每一部我都玩过，而且还玩得很不错呢。不信？有机会大家试一试！



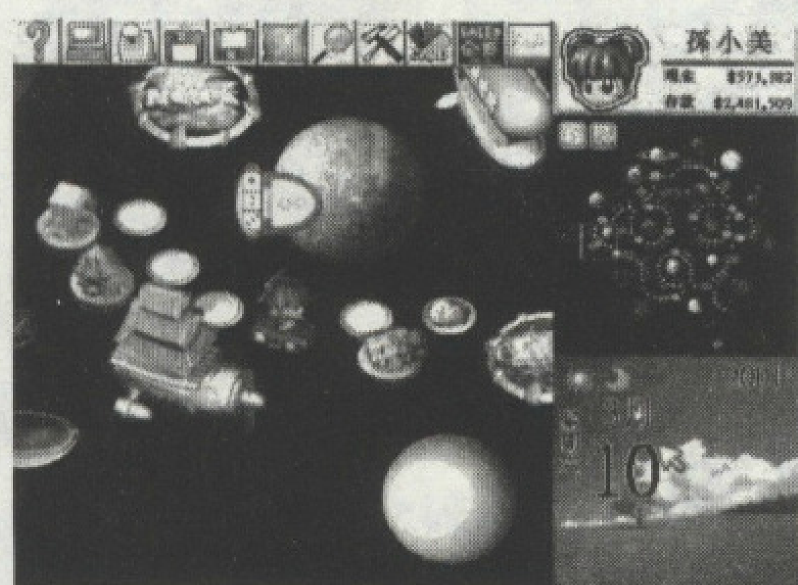
本来盼望着今年《大富翁》系列会推出它的第5部，却没曾想大宇却在《大富翁Ⅳ》的基础上推出了它的"任务包"——《超时空之旅》，也就是增加了整整的4个关卡：星际之旅、仙剑世界、恐龙纪元和南岛历险。嘿嘿，这下我又可以继续做我的"大富翁"之梦了。别看它只是《大富翁Ⅳ》的一个任务版，里面的卡片、道具、神仙、游戏等等并没有任何变化，但是游戏中的4个关卡可跟原来的大不相同。给我感触最深的就是在"南岛历险"这个世界中，玩家只能购买大块的土地，而无法买到平时的那种小块土地，因为这里只有大块的地让你建造旅馆、加油站或是购物中心。所以在这种地方玩的话，以前的策略恐怕就得变一变了。

不过说到策略，我感觉在这4大关中基本战术还是没有什么太大的变化（是呀，毕竟是《大富翁Ⅳ》的资料篇吗）。比如，我还是一上来就大肆炒股，不断地填塞自己的小金库。地吗，当然是想尽各种毒招，把这关中最贵的街区全部买下来（买不着最贵的就买第二贵的，不过注意一定不能让你的对手买齐最贵的街区），接着就看着你的对手们一个一个地完蛋吧。话说得简单，其实在这个过程中，玩家可是要花费不少的心机呢。而且要是运气不好，或是被你的对手黑了，说不准你也就成为牺牲品了。

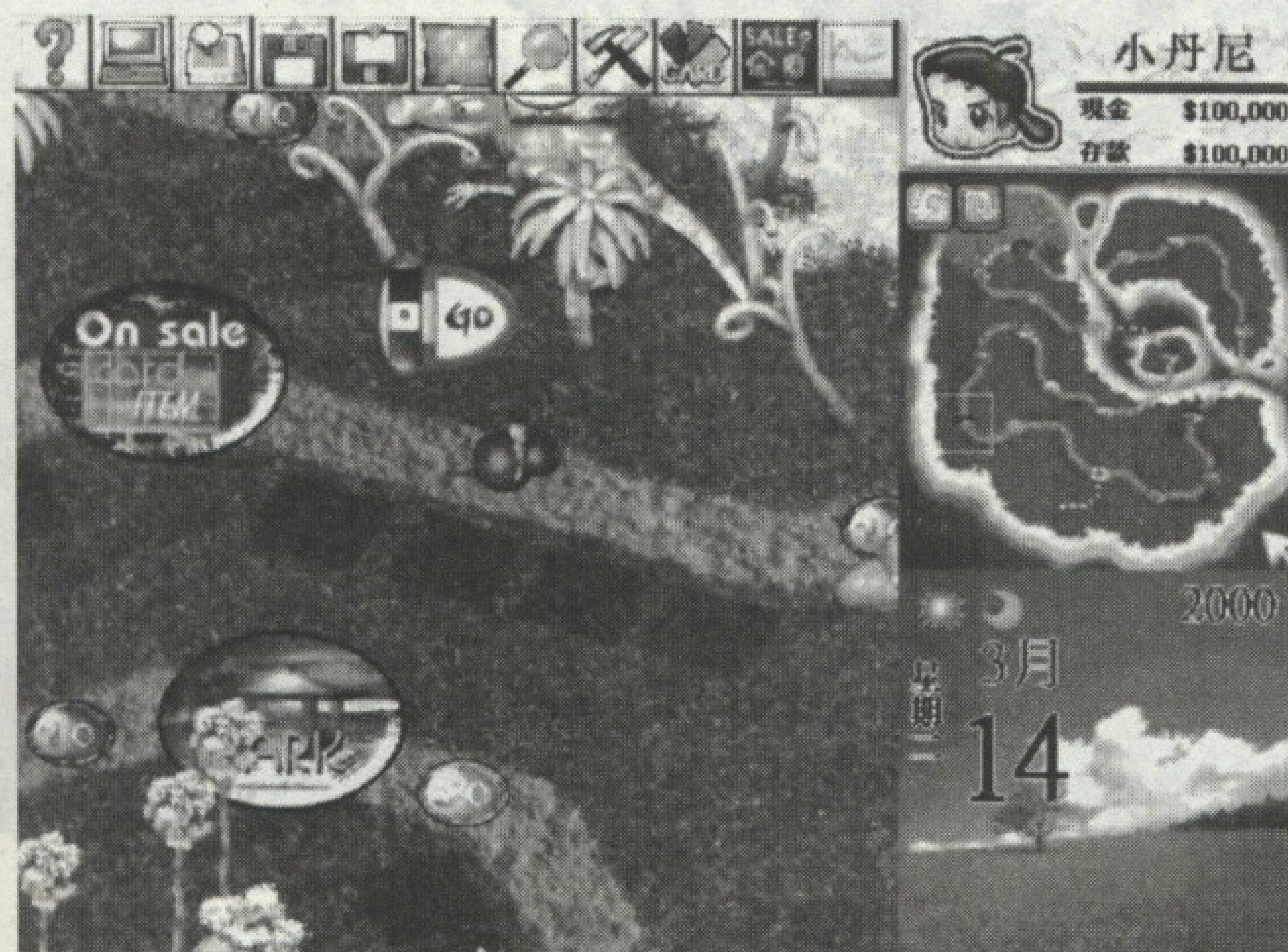
当然，游戏最有趣的还是游戏结束时的CG了，每一个人的结尾都不同，不过我这里强烈推荐大家，一定要看一看沙隆巴斯的结尾，这段模仿《泰坦尼克》的动画绝对能笑掉你的大牙。



纵观这张资料盘，也许在关卡上的一点点变化所带来的新意仍能促使我继续玩下去吧。但是我感觉如果大宇不能在《大富翁V》中带来更大的变化，那么恐怕这部《超时空之旅》有可能要成为《大富翁》系列的最后一部了，要知道玩家的品味一直在不断地提高啊。

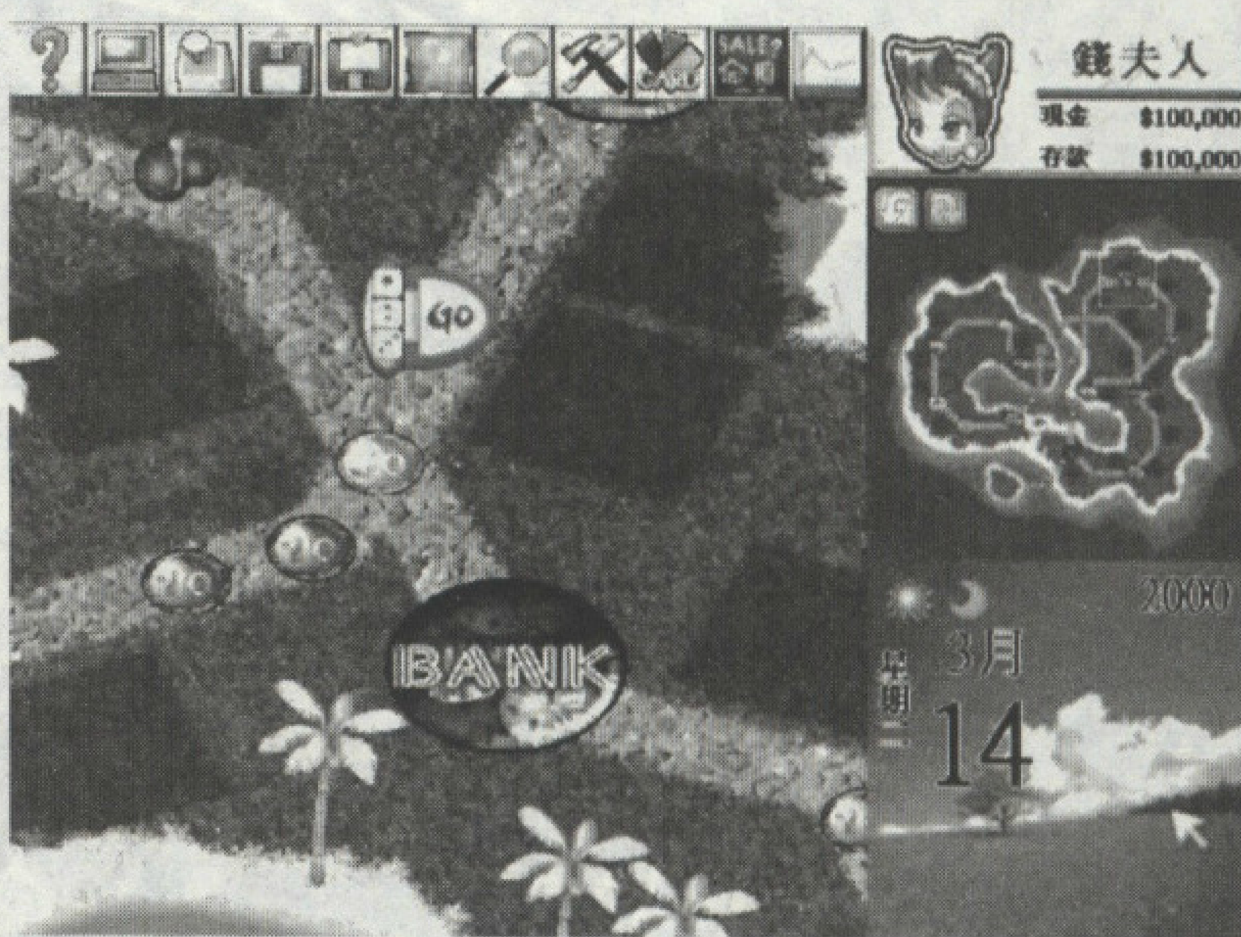


北京 顾敏：在众多电脑游戏中，我除了挖雷外，最喜欢的就是《大富翁Ⅳ》了。记得那是在一年多前，几个朋友一起玩《大富翁Ⅳ》时，我扮演的孙小美所向披靡，每次游戏都是股市大亨和房地产大亨，弄得其余人不是破产就是中途退出，结果他们送我一个雅号——“大富翁杀手孙小美”。过去的成绩就不谈了，现在长江后浪推前浪，我这个“富翁杀手”早就没有往昔的锋芒了，但是我喜爱游戏之情可是丝毫未减噢。最近，听说《大富翁Ⅳ》推出了它的续作《超时空之旅》，这下又把我的瘾钩起来了。于是我毫不犹豫，跑到朋友那里，准备和他们一起大战300回合。



别看这只是《大富翁Ⅳ》的资料篇，但是它给我的新鲜感却丝毫不亚于我当年第一次看到《大富翁Ⅳ》。在《超时空之旅》中，总共增加了4关，分别是“星际探险之旅”、“远古仙剑世界”、“原始恐龙纪元”和“浪漫南岛历险”。这4关比起《大富翁Ⅳ》中的那几关来，有趣许多，而且更有特色，让我这个“孙小美”真的有些爱不释手。不过，游戏最有趣的还是其中的过关动画了，里面每个角色的结局都不相同，而且绝对能让人捧腹大笑。

不过在游戏时还是老样子，朋友们仍旧没有打够300回合，就又成了我的手下败将。咳，“高处不胜寒”的感觉依旧！其实，每个人都需要放松，都有自己的娱乐方式，有的人可能每种都尝试过，也有的人只拘泥于一两种，所以我这里要奉劝一下那些没有玩过游戏的朋友，一定要试一试电脑游戏，特别是《大富翁》系列这样的益智游戏，它定能给你带来全新的感受和调剂。



编者的话：虽说有人觉得这种娱乐方式有些幼稚，但是我却固执认为这是消除疲劳、缓解上班和学习带来的紧张情绪的灵丹妙药。不是所有人都喜欢打打杀杀的场面，更多的人执着于动脑子的游戏，比如当年的《仓库世家》、《小灵通大百科》等等。《大富翁》系列游戏是不会过时的，在我们玩过了《大富翁Ⅳ之超时空之旅》后，也许我们离《大富翁V》已经不远了……

总评 89

制作	大宇	类型	益智
发行	大宇	语言	繁体中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



法老王（下）

北京 枫茗轩工作室
古惑狼



任务场景四B：South Dashur

场景目标：居民人口数量达到3500；财富指数达到25；纪念碑指数达到21（1座中型的金字塔）；王国评级达到50以上。

重要事件：劳工报酬下降；铜和珠宝的价格将会上涨。

任务提示：由于外国军队即将入侵埃及，所以你必须向Serabit Khadim提供大量的金钱以保证贸易线路的畅通。而且法老王还会要求你进贡谷物和石灰石——如果你能及时满足法老王的需要，作为回报，他会送给你很多大石砖。

至于出口方面，陶器和石灰石仍是最佳的选择，不过我还是建议你多出口一些陶器，少出口一些石灰石，因为不仅法老王需要你进贡石灰石，而且你自己建造金字塔也需要大量的石灰石。

等你完成场景目标，就将被获准进入下一个游戏场景：North Dashur。

任务场景五：North Dashur

场景目标：居民人口数量达到3000；文化指数达到20；财富指数达到30；纪念碑指数达到32（1座大型方尖塔）；王国评级达到55以上。

任务提示：由于法老王要求你在为他建造大型金字塔的时候，并不希望见到埃及人民的怨声载道，所以他会要求你为建造金字塔的劳工提供尽可能好的物质条件。因而你在开工之前，必须储藏大量的稻草、谷物、石灰石和大麦。为配合你的工程处，法老王会向你提供大量的大石砖和铜，所以你根本无需进口太多的大石砖。

在建造金字塔的过程中，建议你组建一支小规模的卫戍部队——一队步兵和两队弓箭手就足够了，因为那些该死的Libyan人每隔两年就会从西北方向来骚扰你一次；而且一些当地部落（西面、南面岩石和沙丘之间）也会来趁火打劫。在公元前2540年，会有一场中等规模的战争，只要另外派出一队弓箭手和一队步兵就可以获得战争的胜利。

与此同时，立刻建立一些大麦农场，因为大麦和啤酒是你主要的出口收入，如果你的谷物有多的话，不妨也出口一些。如果你能适当地赏赐你的战士们一些铜，他们会更卖力地为你作战。

完成了本游戏场景后，会有两个不同的游戏场景供你任选：On（Heliopolisor）或者是Iunet（Dendera）。

任务场景六A：Iunet/Dendera

场景目标：居民人口数量达到4000；文化指数达到30；财富指数达到30；纪念碑指数达到9（1个小型的Mastaba）；王国评级达到65以上。

重要事件：开辟通往Abu和Men-Nefer的贸易线路。

任务提示：这是一个相当简单的任务，你所要做的只是建起一个小型的Mastaba。而且在游戏中你应该不会为经济而费太多心思。在第一年内，立刻连接7个金矿和你城市的主要居民区，之后你就会获得源源不断的金钱收入，而不用去考虑出口。

唯一有些麻烦的是你必须和Kushites作战，记得在一开始就要进口木材来建造军舰——4艘战舰就足够了。如果你的发展速度够快，你甚至不用招募防备Seth进攻的军队，因为在Seth入侵你城市之前，你已经完成了所有的场景目标了。

接下来的一个任务场景Rostja（Giza）的难度就将高很多。

任务场景六B：On / Heliopolisor

场景目标：居民人口数量达到4000；文化指数达到40；财富指数达到35；纪念碑指数达到18（3个小型的Mastaba）；王国评级达到60以上。

重要事件：劳工报酬上涨。

任务提示：进入场景后，立刻建造一座石灰石工厂，通过生产石灰石出口来获得一些收入。之后，法老王会要求你进贡石灰石，而且他会在游戏开始后的三年要求进贡肉类食品——这有些麻烦，那些驼鸟都

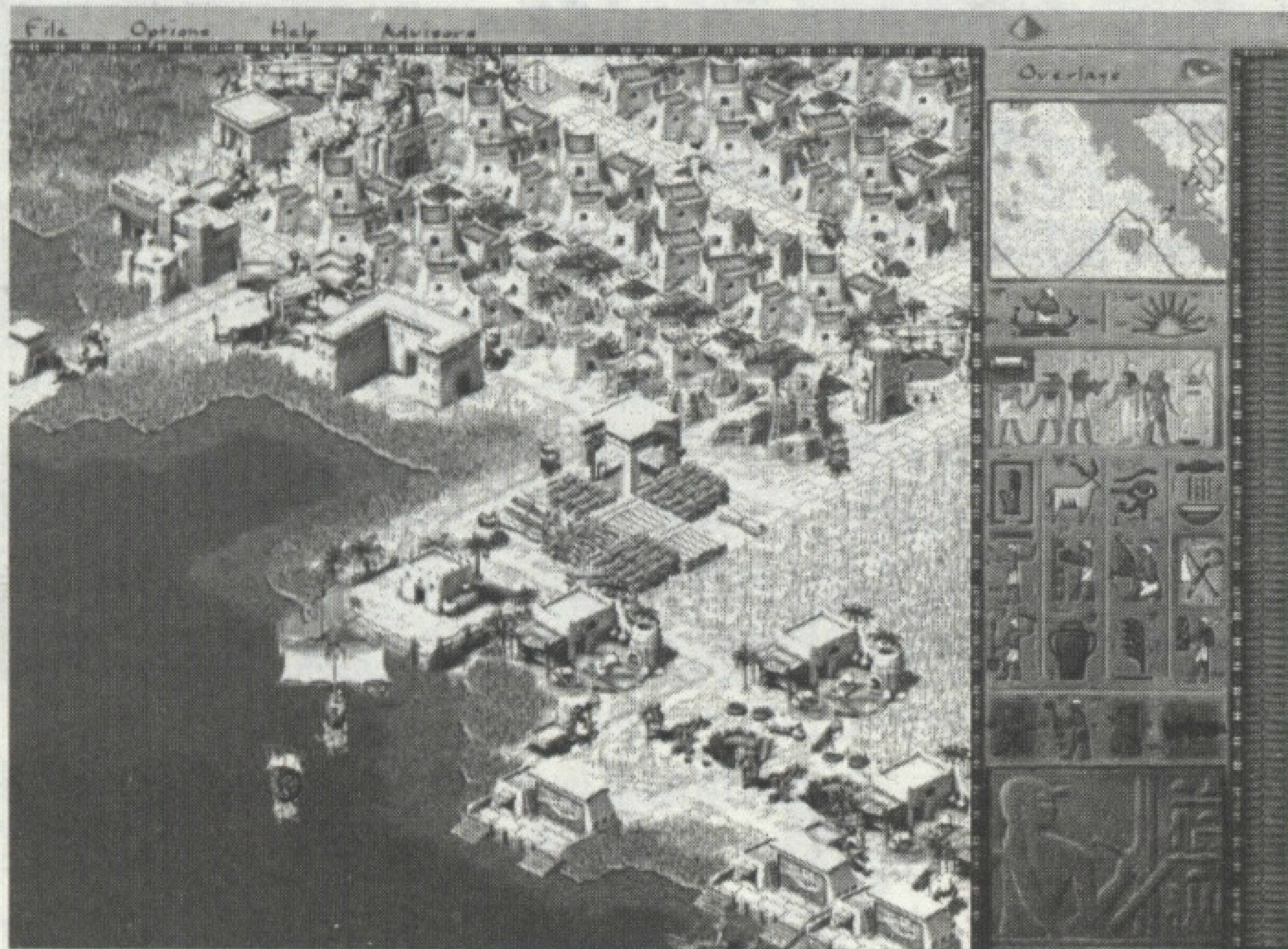
在最远端的小岛上，你的猎人们要走很长一段路，然后再穿过芦苇草丛才能抓到这些家伙。

任务中，如何筹集到生产建设所需要的资金是一个问题。出口昂贵的石灰石虽然能为你带来很多的收入，但生产速度比较慢——建议你多利用尼罗河周边的资源，就比如说建一座粘土矿来制作陶器或采集芦苇草制作纸张，这样一来，你也能获得一些稳定的出口收入。不要浪费手头的每一分钱，因为你马上需要花费大量的金钱来购买那些非常昂贵的陪葬品了。

建造三个小型Mastaba的资源不成问题，关键在于你如何确定这三个“大家伙”的安放位置。由于地图是狭长的半岛地形，所以在规划城市建设时一定要为Mastaba预先留好位置。

我共花费了276个月才完成游戏场景规定的任务，在这过程中发现无需招募任何军队，因为没有人会入侵你的城市。之后你就能进入下一个游戏场景Giza\Rostja了。

任务场景七：Rostja（Giza）



场景目标：纪念碑指数达到53（狮身人面像、金字塔和大金字塔）；王国评级达到50以上。

重要事件：劳工报酬降低；大石砖的价格下跌；木材和石灰石的价格上涨，但贸易数量会减少。

任务提示：这是游戏中很难完成的一个任务，我差不多用了60年才完成。本游戏场景中，法老王会要求你进贡珠宝、肉食、陶器，而且进贡会出现在游戏的早期——进入游戏后几年之内你就要交纳1100单位的宝石。如果你幸运地完成进贡，你就会被恩准开辟一条新的贸易路线来进口花岗岩——建造金字塔必需的原材料。

尽可能早地获得固定的收入来源，建议你多出口一些诸如宝石一类的奢侈品，并开始规划你的工业。在游戏后期，阴魂不散的Libyan还会向你索要1500单位宝石——如果不给的话，他们会立刻进攻你的城市，由于那时你的军队在远方作战而来不及调回，所以建议你还是出钱买一个太平吧。由于地图上宝石矿众多，所以请千万记住在任何时候都要在手头保留2500单位的宝石作应急之需。如果你拿不出那么多宝石，建议你立刻招募军队守在你城市的南面，因为敌人会出现在那儿。

在城市建设时，要注意在居民区中多建一些药剂师房来消除瘟疫大规模爆发的隐患。记住，只要你的城市爆发过瘟疫之后，事后你无论采取什么措施都很难完成任务了——劳动力的严重不足几乎使城市限于瘫痪，而且你的经济也会受到致命的打击。

由于你挖不到粘土，所以要尽快进口粘土制造陶器以满足法老王的进贡要求。虽然在居民区建立税收厅会抑制居民住所升级的积极性，但我认为还是有必要的。因为这些看似不多的收入能帮助你度过最初20年的难关。

由于在游戏后期，你所能进口的石灰石数量只有先前的25%，所以建议你尽可能早地开工建造大金字塔和狮身人面像。等完成了所有任务目标后，就可以进入Bahariya Oasis和Djedu（Abusir）两个游戏场景中的任意一个。

任务场景八A：Bahariya Oasis

场景目标：居民人口数量达到3000；文化指数达到15；财富指数达到25；纪念碑指数达到13（太阳神庙）；王国评级达到40以上。

重要事件：一条通往Dashur的贸易线路将被开辟；你可以大量出口木材。

任务提示：木材是本任务场景中一种重要的出口商品，而且法老王并不会向你索要任何的贡品，所以把能卖的都卖了吧。进入游戏后，立刻采集木材出口，以获得稳定的收入来源。

建造太阳神庙需要220块沙岩，通过进口应该不成问题——太阳神庙是游戏中最为精妙绝伦的一种建筑物。Libyan对于埃及一直是虎视眈眈，所以要适当地招募一些步兵和弓箭手防卫你的城市。为了表彰你治理有方，法老王会派人送一些你非常需要的沙岩。

如果你的城市面临较高失业率的问题，建议你调动多余的劳动力进行一些亚麻布的生产。但是先得去进口一些生产亚麻布的原料——亚麻。告诉大家一个诀窍：进口的原料应该保持在加工厂数量的两倍，举一个例子，你有4家织布厂，那么只要你将亚麻原料

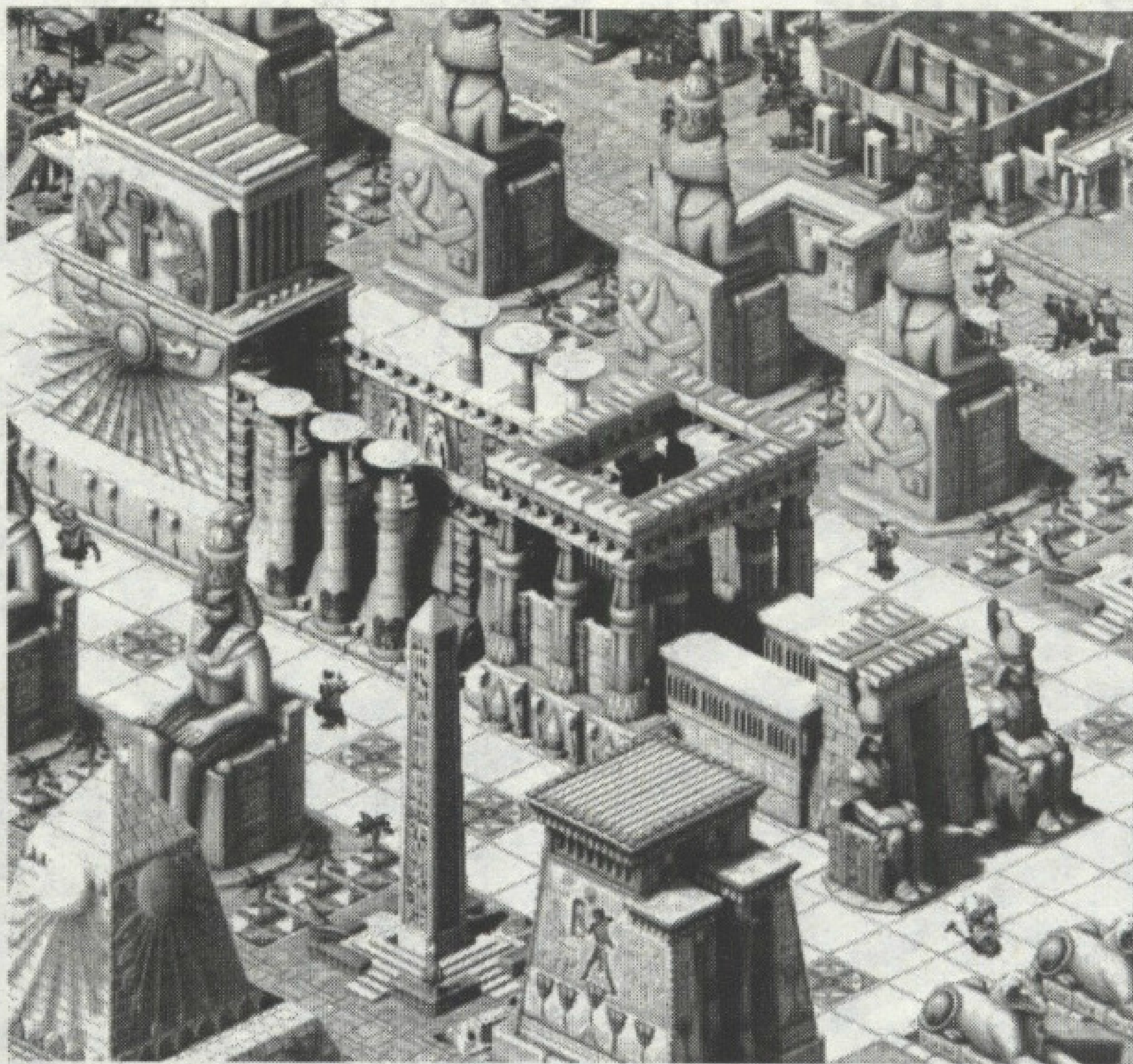
的进口数量保持800单位，就能源源不断地生产亚麻布了。

好了，无论你是否完成了本任务，你的家族该为生存而战了，有两个艰难的游戏场景正等着你：Dunqul Oasis或是Dakhla Oasis

任务场景八 B：Djedu/Abusir

场景目标：居民人口数量达到4500；文化指数达到45；财富指数达到40；纪念碑指数达到13（太阳神庙）；王国评级达到50以上。

重要事件：如果你能够满足法老王进贡鲜鱼的要求，你会被准予进口更多的沙岩。



任务提示：本场景中，法老王会向你索要金钱、鲜鱼和肉食。在北面的大岛上，你可以获得大量的木材和芦苇草，通过出口纸张和木材所获得收入用来购买220单位的沙岩，将其建造在原来树林所在地即可。

任务场景九 A：Dunqul Oasis

场景目标：居民人口数量达到3500；文化指数达到20；财富指数达到20；纪念碑指数达到6（小型方尖碑）；王国评级达到80以上。

重要事件：通往Kerma和Buhen的贸易路线被阻断；一条通往Nekhen的新贸易路线将被开辟。

任务提示：这是一个具有梦魇级难度的游戏场景。进入游戏后，发展速度一定要快，以最快的速度招募起自己的军队，因为你将遭受到Bedouins和Kushites两方的夹攻。一开始的进攻主要来自地图北面和东面。在公元前2241年，Kushites会向你发动一次大规模的进攻，你至少需要2队步兵和2队战车弓兵才能勉强阻挡其攻势。如果幸运的话，可以向Seth神祈祷，Seth神会帮助你击退一次敌人的入侵。

一开始不用去考虑开采树林，Buhen将是你出口商品的唯一买主，而且在第二年，这条贸易路线将被关闭。在游戏中尽可能多地取悦Seth神，好处实在是太大了。在不停招募军队的同时，抓紧开采一些宝石矿来加工生产一些珠宝以出口创收。

当你费尽心血勉强维持着你的城市时，突然传来了埃及王国崩溃的不幸消息——大规模的内战已经全面爆发，作为末日贵族的你只能无奈地带领随从离开这个为之付出毕生精力的城市。而等待接班人的将是一个全新的中王国时代，你的接班人可以选择下面两个游戏场景中的一个：Thinis或者是Waset（Thebes）。

任务场景九 B：Dakhla Oasis

场景目标：居民人口数量达到5000；文化指数达到50；财富指数达到45；纪念碑指数达到6（小型方尖碑）；王国评级达到65以上。

重要事件：通往Dunqul Oasis的贸易路线将被开辟，而且你将被允许进口花岗岩；劳工报酬下跌。

任务提示：本场景中，法老王会要求你进贡谷物、砖块、木材以及一些奢侈品。作为回报，他会送你一些肉食。

你的第一种出口商品应该是木材。随着城市的发展，之后的出口顺序可以是陶器、啤酒和纸张。如果你有多余的劳动力，不妨生产一些亚麻布去换钱，因为建造一座小型方尖碑需要整整100块大型的花岗岩砖，这可是一笔相当大的开支。虽然在游戏中你可以招募军队，但事实上，游戏场景中不存在任何军事威胁。不过适当建造一些堡垒能为城市中的居民带来更多的安全感。

接下来等待接班人的，将是一个全新的中王国时代，你的接班人可以选择下面两个游戏场景中的一个：Thinis或者是Waset（Thebes）。

中王国时代

任务场景一 A：Thinis

场景目标：居民人口数量达到4000；文化指数达到25；财富指数达到35；王国评级达到90以上；出现10座Common Residence。

重要事件：通往Henen-nesw、Sauty和Khmun的贸易路线被关闭。

任务提示：法老王会要求你进贡珠宝和陶器，而且你还有可能被要求派兵出国作战，当然了，在你招募军队时，他会送你一些铜。

在游戏过程中，你会遭到一些王国夺权者的进攻，但这些家伙有时候也会向你送上一些诸如啤酒之

类的礼品，希望你能够加盟到他们的行列中（我当然是一口回绝了他们，因为我猜想如果接受他们的贿赂，搞不好王国评级会下降）。

Libyan会从南面发动进攻，有可能是从陆上，也有可能从海上。建议你在地图的北面和南面建起一些防御堡垒。在公元前2011年，Libyan将发动第一次攻击，如果你此时来不及建造堡垒的话，至少要训练一队弓箭手和一队步兵；在公元前2009年，会有一波来自海上的攻击，因而战舰也是必需的。

当你进入游戏后，地图上已经有了一个初具规模的城市，而且城墙外也有一些建筑物，但它们无法再升级。建议将神庙建造在居民区附近，这样一来，民居的升级速度会快一些。注意，一些豪华漂亮的宅第（mansion）很容易引起火灾，而且还经常需要建筑师来维护。请记住，一旦你的宅第发生火灾或倒塌，你将无法另外新建一个。

啤酒有可能是你在本场景中最重要的一种出口商品，所以应尽早开始酿酒。法老王在游戏开始后的第六年中会要求你进贡2000单位的陶器，因而粘土矿也要及早建造。在地图东面岩石矿附近，有好些金矿，它们能够充实你的国库。

好了，由于你的不懈努力和辛勤工作，使法老王得以重新统一埃及全境，作为奖赏，你的家族将被获准世袭Kebet（Coptos）和Menat Khufu（Beni Hassan）两地中的任何一地的统治权。

任务场景一B：Waset/Thebes

场景目标：居民人口数量达到6000；文化指数达到55；财富指数达到45；纪念碑指数达到20（一个太阳神庙和一座小型金字塔）；王国评级达到70以上。

任务提示：法老王在这关中对你的进贡要求简直达到了一个顶峰——大量的谷物、鲜鱼、铜、武器和花岗岩，甚至还要你组建一支军队来为其效力。而且那些王权的争夺者也会不时地来向你勒索钱财——建议不用去理睬他们，立刻做好战斗准备，否则的话，你的王国评级会下降很多。

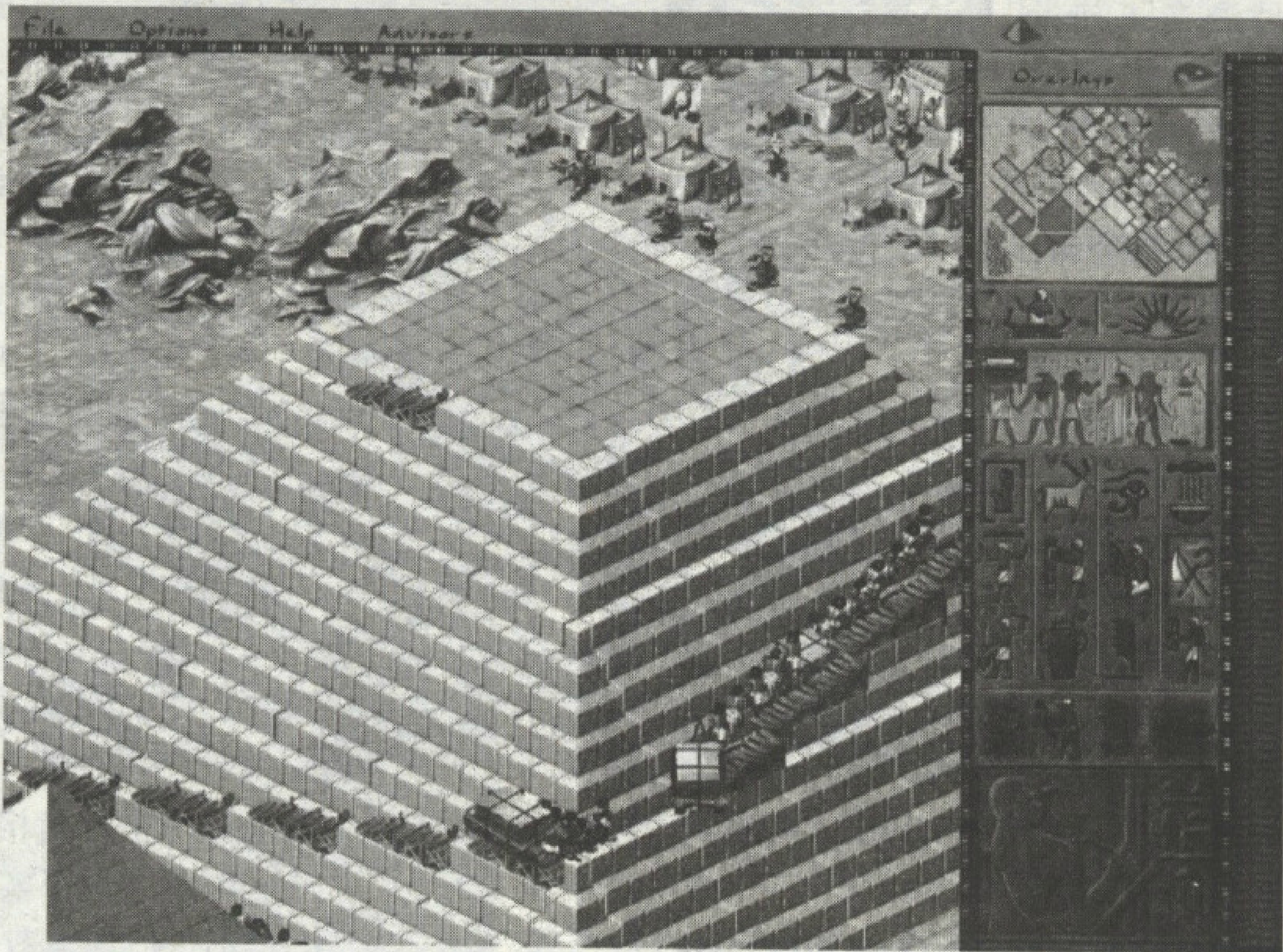
在游戏过程中，下埃及王国的军队会跨海沿着地图北面边缘来进攻你的城市，如果预先在这个位置布置一些战舰，那么等待下埃及王国军队的只能是下海喂鱼的厄运。

在公元前2008年，法老王会要求你组建一支军队，而且你不会得到任何回报——因为这是你的义务。那些四处可见的宝石矿会为你带来源源不断的珠宝和黄金，但你最好不要只见钱眼开，还要多派一些劳工去挖铜，来生产足够的武器武装你的部队。

完成任务后，你就能进入Menat Khufu（Beni Hassan）和Kebet（Coptos）其中之一的游戏场景了。

任务场景二A：Kebet/Coptos

场景目标：居民人口数量达到7000；文化指数达到40；财富指数达到45；纪念碑指数达到14（1个大型方尖碑和2个小型方尖碑）；王国评级达到85以上。



重要事件：可以出口更多的谷物

任务提示：虽然法老王在游戏刚开始的七八年内不会向你索要任何贡品，但那些忠于下埃及王国的军队会时常来进攻你的城市，他们会从地图北面的通道和地图东面的小岛上出现。

当你进入游戏后，会发现呈现在眼前的是一个颇具规模的城市，当务之急是立刻在城墙的北面建造一些防御塔楼，它们会帮你捱过游戏中最艰难的第二、三年。

由于你所处地域四周都是一些虎视眈眈的敌对势力，所以贸易在本关中已经不管用了，还是集中精力开采位于地图东面小岛南侧的一个蕴含量极高的宝石矿吧。有了稳定的金钱收入后，你就可以来加强你的国力了。建议你首先要在宝石矿附近建造厚实的城墙和防御塔楼，绝对不可以让敌人断了你的财路。等你为城市建起比较完善的防御系统后，立刻派人开采东面小岛上的铜矿，并生产大量的武器，同时在军事学

院中不停地训练军队。请记住，在公元前1944年，下埃及国王的军队将进攻该岛。在此之前，生产一些运输船，并将你的军队预先运到岛上严阵以待，同时在该岛的北面建造一些防御塔楼——这是下埃及王国军队的登陆地点。这样一来，你就可以将那些不知好歹的家伙轻而易举地赶下海喂鱼去了。

由于你的出色表现，终于赢得了埃及人民的衷心爱戴和拥护——你的继承人将成为统治埃及全境的法老王！该是前往Itjtawy建立一个新首都的时候了。

任务场景二B：Menat Khufu（Beni Hassan）

场景目标：居民人口数量达到7000；文化指数达到60；财富指数达到50；纪念碑指数达到21（1个小型金字塔和2个小型方尖碑）；王国评级达到50以上。

重要事件：你可以进行更多的亚麻布贸易。

任务提示：这个任务看似不难完成，其实难度还是很高的。进入游戏后你就会看见城市附近已经有了一座小型的金字塔和一些建筑物，而且可以征用的劳工数量也很多。但问题在于整个居民区的规划非常差劲，很难进行进一步的升级，所以无法吸引更多的外来移民入住。

由于整个埃及王国境内正在遭受一场大规模的饥荒，所以很多城市都会向作为法老王的你——Menat Khufu索要粮食赈灾。而且第一次赈灾请求于游戏中第一年的四月份就提出了！

在开始的10年内，你不仅要为你王国的吃饭问题绞尽脑汁，而且还要挖空心思想办法充实你的国库。啤酒和亚麻布是很好的“出口换汇”商品，而且后者的价格还要高一些。如果你有多余劳工的话，建议大量生产亚麻布。地图空间也是一个大问题，由于你的城市要入住7000市民，所以有限的空间显得有些捉襟见肘。唯一的办法使民居不停地升级，升级到那种可以居住50人的高级寓所——提供干净的水源，在居民区附近建造神庙、花园和广场，提供必要的医疗条件都是一些行之有效的方法。不要以为你的城市中居民够多，你就可以大幅度提高税率——这简直是一种自杀行为，因为很快你的居民们就会上演一出“胜利大逃亡”的活剧。

本关中没有任何的军事威胁（我是法老，我怕谁！），完成任务后就可以进入下一个场景Itjtawy了。

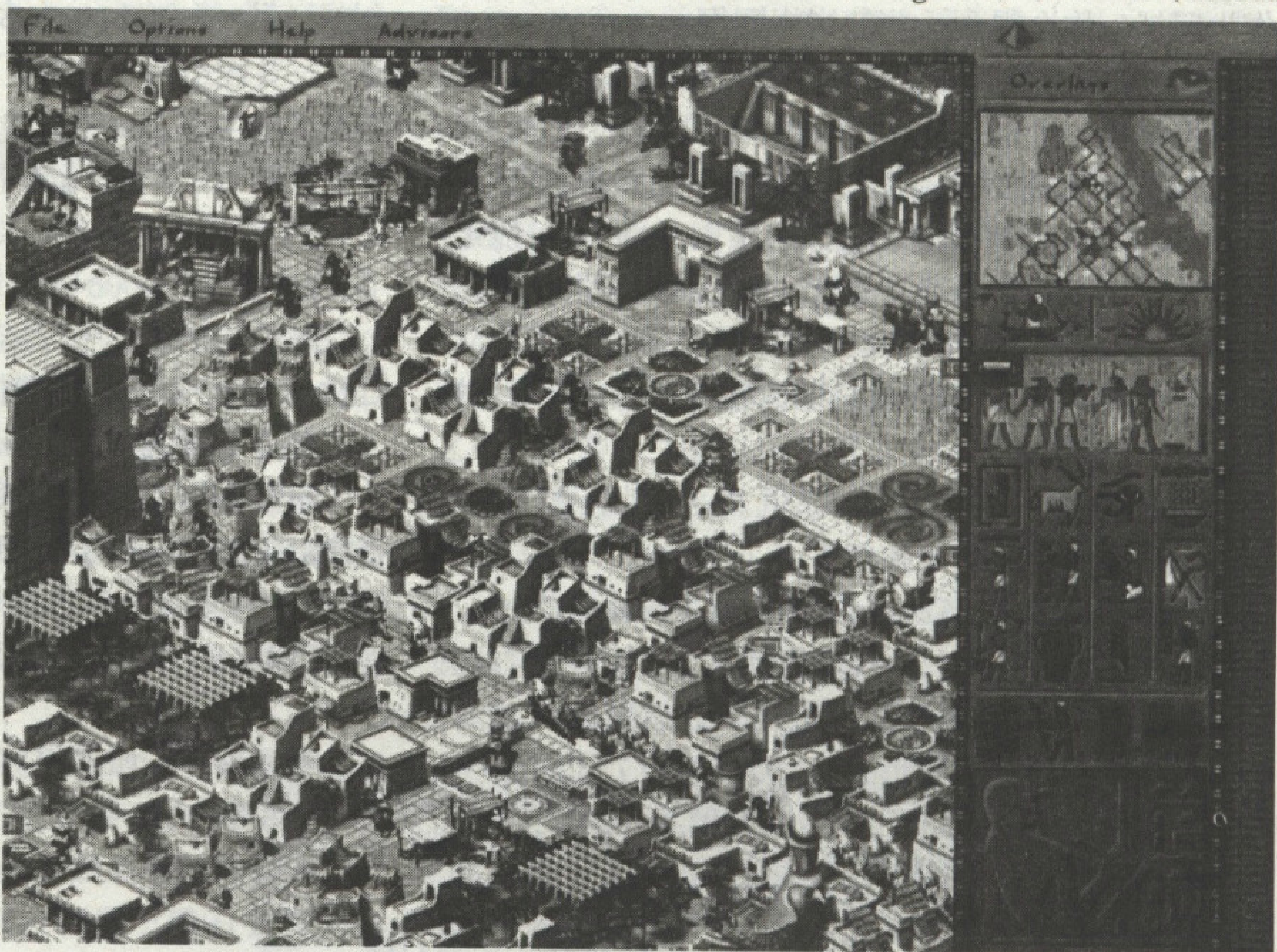
任务场景三：Itjtawy

场景目标：居民人口数量达到7500；文化指数达到60；财富指数达到60；纪念碑指数达到33（一个狮身人面像、一座中型金字塔和一座小型金字塔）；王国评级达到85以上；出现6座Stately Manors（你需要提供三种不同形式娱乐方式）。

重要事件：可以与Waset进行贸易；Landslides切断了陆上贸易路线；污染的水源将影响到市民的健康；肉类食品价格上涨；劳工报酬提高。

任务提示：亚麻布，还是亚麻布，这是一个在游戏中开个好头的关键。越早生产亚麻布并出口，就越能获得更多的收入。而且在游戏之初，你还要考虑及早建造养牛场和粘土矿，因为你很快就会接到进贡肉类和陶器的命令，而且法老王还会要求进贡一些石灰石、砖块和谷物。作为回报，你会得到法老王的金钱赏赐。

完成任务后，Iken（Mirgissa）和Sawu（Mersa Gawasis）两个游戏场景之一将迎接你的大驾光临。

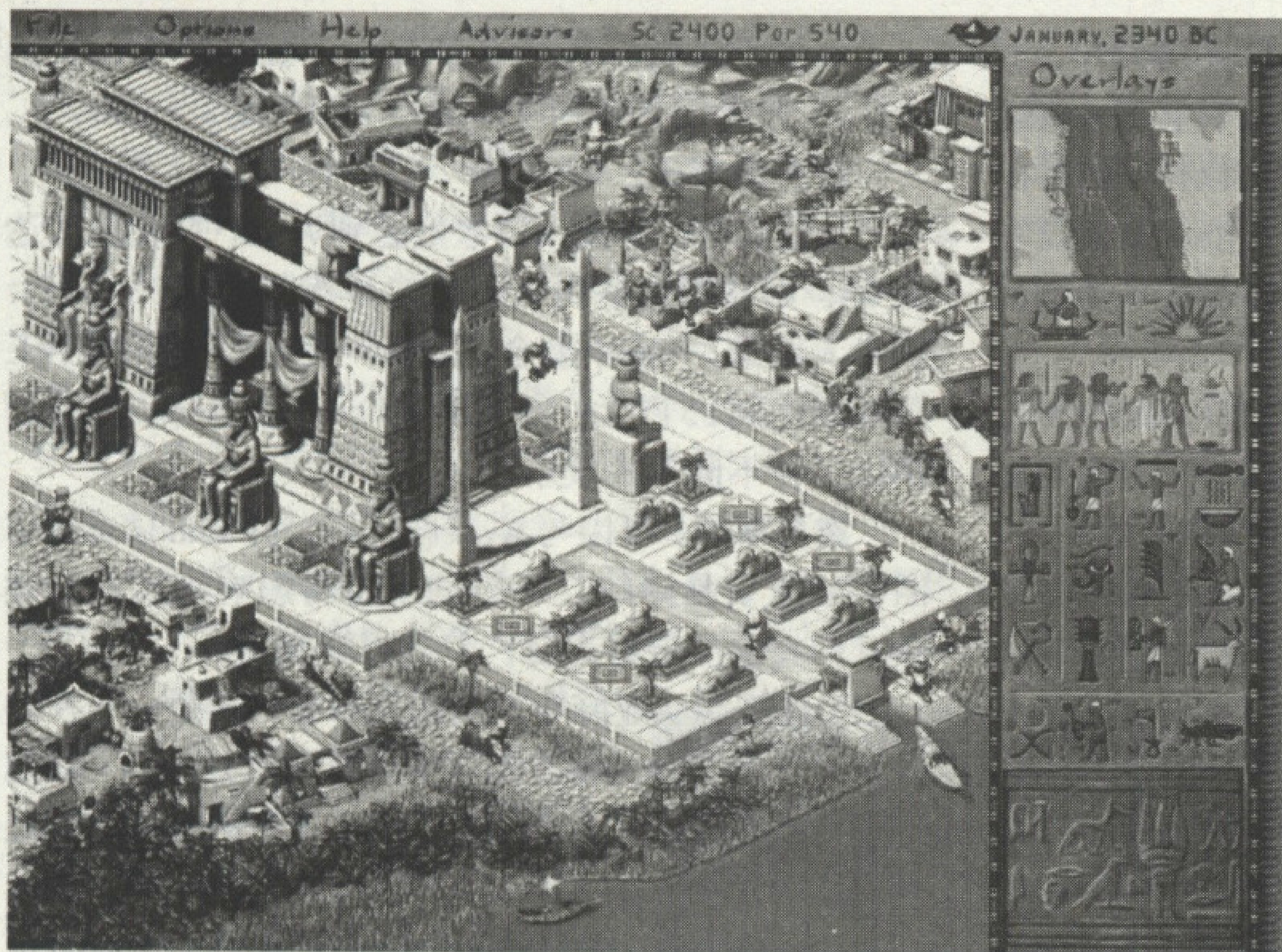


任务场景四A：Iken/Mirgissa

场景目标：居民人口数量达到8000；文化指数达到45；财富指数达到45；纪念碑指数达到11（一座大型方尖碑）；王国评级达到80以上。

重要事件：很多新的贸易路线将被开辟，Byblos，Sawu，Waset和Kerma都将成为你的贸易伙伴。

任务提示：法老王在这关中会要求你进贡粮食、



啤酒、铜以及武器。唯一要注意的是，在第三或第四年中，法老王会突然要求你在两个月内完成啤酒的进贡要求，所以进入游戏后，就要开始酿造并储藏啤酒。作为回报，你会得到一些花岗岩和铜。

在游戏中，Kerma会向你索要6000单位的铜，但这只不过是一个借口，其目的在于入侵你的城市。忽略Kerma的无礼要求，你的王国评级会上升。之后，Kushite的军队会从南面入侵你的城市，他们有可能走海路，也有可能走陆路。而且一些Bedouin人也会趁火打劫，从地图的西面攻击你的城市。不过敌人军队的战斗力并不高，多派一些军队就能够保护好你的城市。

本关结束后，你就可以进入游戏场景Heh（Semna）或Bubastis中的任意一个了。

任务场景四B：Sawu/Mersa Gawasis

场景目标： 居民人口数量达到8000；文化指数达到65；财富指数达到65；纪念碑指数达到21（法老陵墓和1个大型金字塔）；王国评级达到75以上。

重要事件： 通往Buhen和Iken的贸易路线被开辟。

任务提示： 本关难度一般，只是在游戏开始后的第二年，你必须向法老王进贡武器，所以在游戏开始后立刻建造铜矿和兵器铺。Bedouin人会从地图的东南面进攻你的城市，就是位于宝石矿的附近地区。而且在公元前1792年，你还需要一支舰队来保卫你的领海。

由于你已经积累了很多建造法老陵墓和金字塔的经验，所以完成任务应该不是一件难事。本关结束后，你就可以进入游戏场景Heh（Semna）或Bubastis中的任意一个了。

任务场景五A：Heh/Semna

场景目标： 居民人口数量达到6000；文化指数达到50；财富指数达到45；纪念碑指数达到15（法老陵墓）；王国评级达到60以上。

重要事件： 如果你拥有强大的海军实力，那么你就有资格同Sawu做生意。

任务提示： 进入游戏后，立刻将金矿的采集放在首位。而且，尽量抽调一些劳工去开采宝石矿，出口这些昂贵的奢侈品同样能够为你带来巨额的现金收入。

由于Nubian将在游戏早期对你的城市发动攻击，所以要早做准备。虽然在游戏初期，由于你缺乏铜，只能建造一些防御箭塔和城墙，不过三四个这样的塔楼对付入侵的Nubian人已经足够了。同时在西北角的宝石矿附近也建造一些防御塔楼，以防止敌人破坏你的金矿开采——Nubian人多半会从那里入侵。在海军方面，只要建造两个造船厂，并开始生产战舰，之后就能赢得发生在Abu的战争。然后就能打开通往Sawu的贸易线路。注意，在海战中请遵循这样一条战术原则：优先消灭那些运输船，之后就没有敌人会抢滩登陆了！

完成任务后，等待你的将是Sauty（Lykopolis）和Khmun（Hermopolis）两个游戏场景中的一个。

任务场景五B：Bubastis

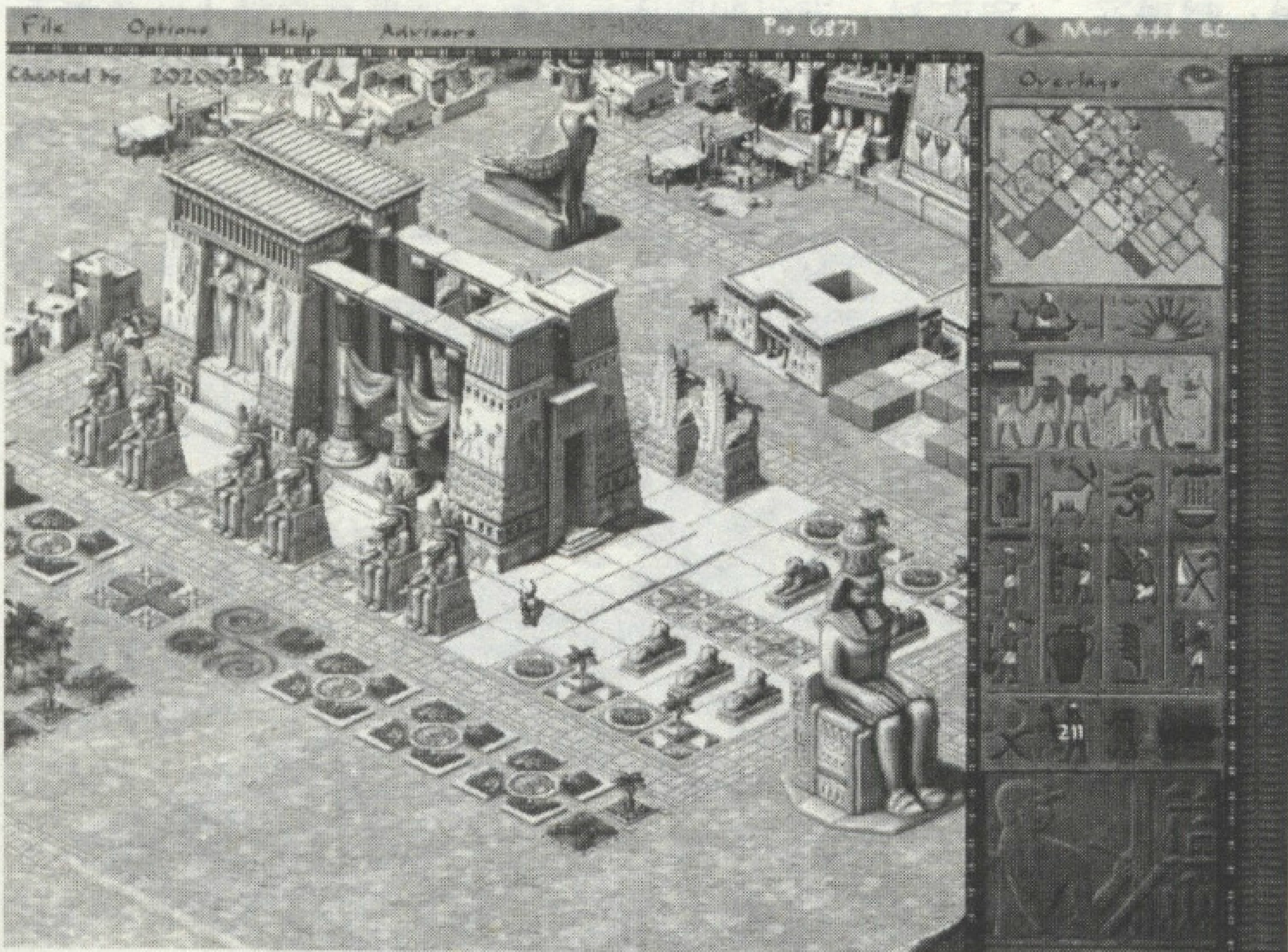
场景目标： 出现4座私人宫殿（Palatial Estate，需要靠近3座不同类型的神庙和获得4种不同形式的娱乐方式）；文化指数达到85；财富指数达到85；纪念碑指数达到15（2座大型的方尖碑）；王国评级达到65。

重要事件： 如果你拥有强大的海军实力，那么你就有资格同Gaza做生意。

任务提示： 在游戏最初的五六年内，法老王不会向你索要任何贡品，你可以集中精力来建设你的城市。在游戏进行到第七年时，法老王会要求你进贡鲜鱼和木材。在公元前1704年，他会让你出兵（我只派出两艘战舰就搞定了一切）。

本关中纸张是一种非常理想的出口商品，不仅别的城市需求量大，而且生产周期也很短。同时，出口昂贵的木材和亚麻布也能带来不少现金收入。由于在本场景中并不存在任何军事上的威胁，所以开足马力多生产一些出口商品吧，因为你马上就要开始进口一

些啤酒和其它奢侈品了，这些都是升级你民居的必需品。



由于整座城市的规模不大，所以很容易提升其文化指数。完成了本游戏场景后，可选择进入Sauty（Lykopolis）和Khmun（Hermopolis）两个游戏场景中的一个。

新王国时代

任务场景：Byblos

场景目标： 居民人口数量达到6000；文化指数达到60；财富指数达到40；纪念碑指数达到14（2座大型的方尖碑和1座小型的方尖碑）；王国评级达到75。

重要事件： 开辟通往Knossos、Qadesh、Rowarty和Heh的贸易路线；木材、铜和武器的价格上涨。

任务提示： 强大的军事帝国Hittite将从地图南北两面攻击你的城市，而且该死的Bedouin也将从地图东北面（树林后面）袭击你，试图取代你在该地区的位置。

由于在游戏之初几乎没有任何城市会与你进行贸易，所以要马上开采金矿采集黄金。当你的金矿开采得差不多的时候，此时的铜和武器的价格也已经大幅度上涨——出口大量的铜和武器一样能够为你带来很多的现金收入。

进入游戏的中后期，要在城市中建造医院和警察局，这样一来，城市中就不会爆发大规模的瘟疫和珠宝被窃的现象了。

任务场景：Baki

场景目标： 居民人口数量达到10000；文化指数达到70；财富指数达到70；纪念碑指数达到35（法老陵墓、一座小型金字塔和一座中型金字塔）；王国评级达到85。

重要事件： 开辟一条通往Tyre的贸易线路。

任务提示： 进入游戏后，立刻派劳工开采宝石矿和金矿，因为法老王会在游戏早期要求你进贡很多数量的宝石。而且，还会要求你为其组建一支军队。虽然本关中现金收入不成问题，但一些周边的国家会向你勒索财宝，请做好战斗准备，你的王国评级会大幅度上升。

当Baki在你眼前呈现出一派繁荣昌盛的景象时，你的任务也就完成了，可以进入Hetepsenusret，在那里，你不仅可以建造埃及历史上最大规模的城市，而且还可以创造人类文明史上纪念碑的奇迹。

任务场景：Rowarty/Avaris

场景目标： 居民人口数量达到7000；文化指数达到65；财富指数达到50；纪念碑指数达到29（法老陵墓、一座小型金字塔和1一座中型金字塔）；王国评级达到80。

任务提示： 一些海上部落会从东北、北面和南面的海上进攻你的城市。而且在游戏早期，法老王会要求你进贡谷物并组建一支军队。

进入游戏后，你将在北面的半岛上开始你的城市建设，纸张是一种理想的出口商品。有了足够的金钱之后，建造6个造船厂和至少4个军事学院。你至少要为法老王训练一队战车骑兵和一队战车弓兵参加海外的战争。

注意，如果你选择了游戏场景Byblos，那么你在游戏中的最后一关将是Rowarty；如果你选择的是Baki，那么最后一个场景是将Hetepsenusret。

总评 87

制作	Impressions	类型	策略
发行	雷乐山/奥美	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

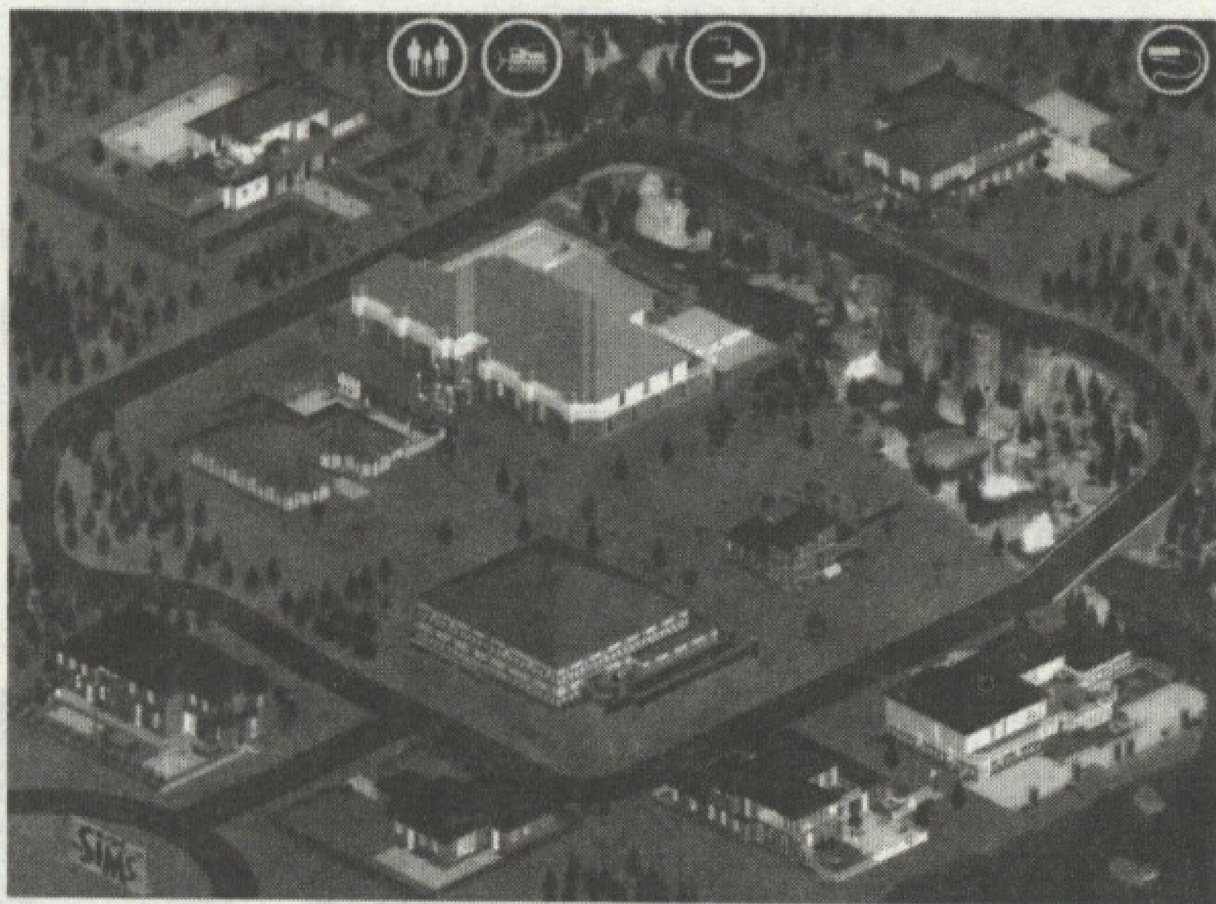
画面
音响
操作
剧情
娱乐

模拟人生 The SIMS

北京 赵剑平

模拟游戏极品之作

前几日，我拿到由Maxis的天才人物威尔·怀特（Will Wright）设计的《模拟人生》（The Sims）之后，直觉得尤如“众里寻她千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处”，于是便彻夜不眠地玩了起来——尽管已经很久不这样了。有消息说，《模拟人生》是Maxis的传奇设计师威尔·怀特早在七年前就有过这样的设想，他想设计一个能够让玩家在虚拟世界中创建属于自己家庭的游戏，只不过后来由于《模拟城市》系列的开发，使他的这个想法被搁置。近五年来，威尔·怀特返璞归真，或曰九九归一，又重新回到最初的创意上，创造了这部惊世的模拟游戏极品之作。之所以如此说，是因为我认为《模拟人生》给我们带来了全新的设计概念和实现技术，



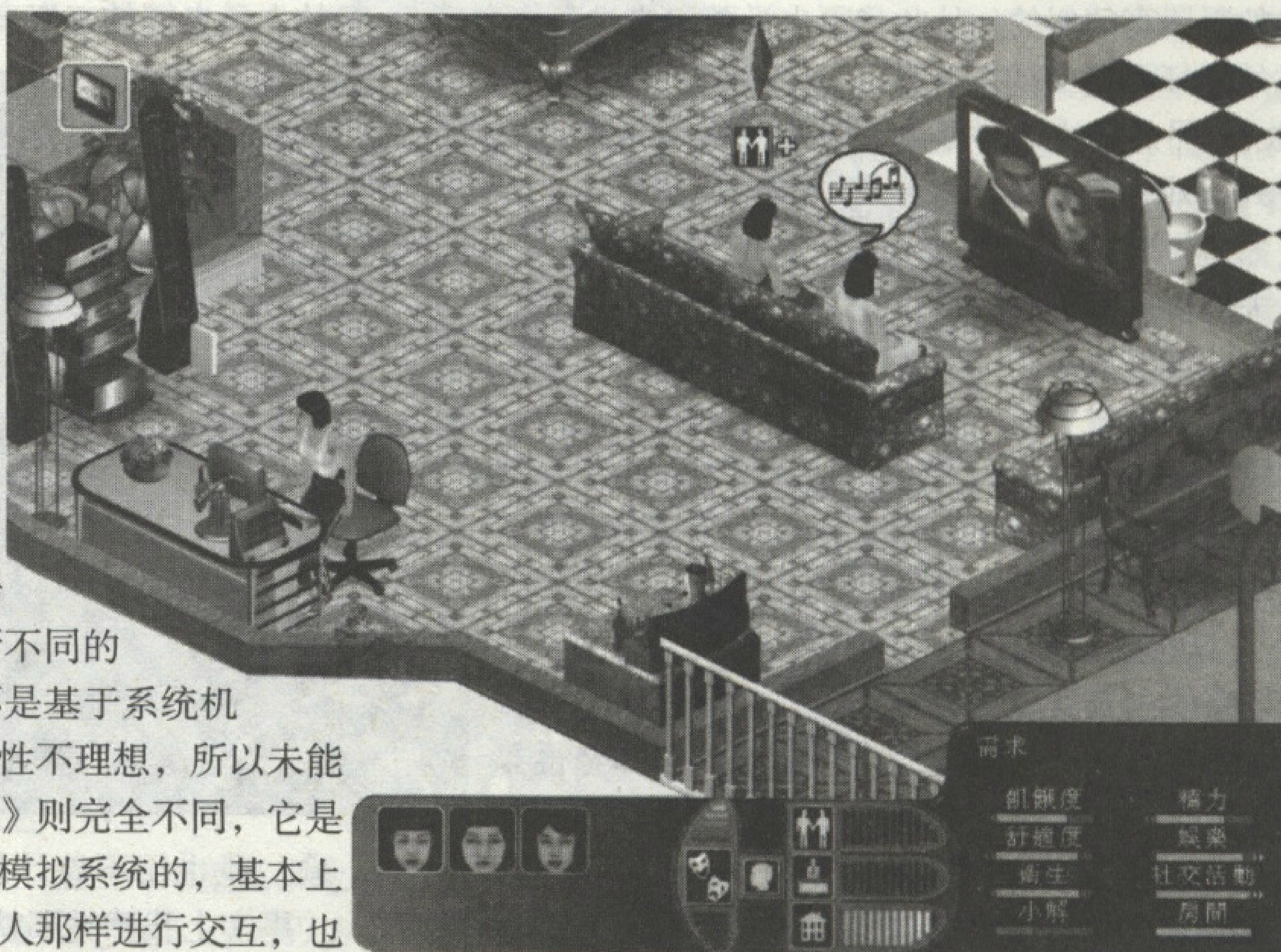
与Maxis的《模拟城市》系列模拟游戏相比是完全不同的产品。这里的区别不是游戏内容方面的表面不同，而是它可能将一种新的学科理论引入游戏设计领域了。可以预言，基于全新的设计概念和实现技术的《模拟人生》将会风靡起来，成为各个年龄段玩家喜爱的游戏，尤其是会得到女性玩家的恩宠——当然，前提是不要先入为主地拒绝游戏。同时这种新的设计概念和实现技术也将引出类似的产品，其中将会有一些基于网络的产品。

模拟情感的概念

那么这里所谓的新的设计概念和实现技术是什么呢？它就是国内玩家可能头一次听说的模拟情感理论（Artificial Emotion）。模拟情感属于人工智能领域的内容，在国外的研究和应用已经达到了一定程度，并且有专门的公司应用AE理论来设计和制作游戏产品，比如P.F.Magic的猫狗系列，富士通的Fen Fen。它们中的多数都是面向女性玩家和儿童的，因为AE在这个领域具有非常大的应用前景。AE理论研究在国内的状况还不是很清楚，如果有的话也只是局限于尖端学科的小范围内。我曾经见到某青年学者设计的“人工鱼”，估计会涉及AE研究领域。如果是的话，那么可以说国内在AE理论研究方面走在了世界前列，但肯定在应用方面还相去甚远。模拟情感的概念大致上是在丰富而且可信的模拟情境中，模拟人物要能够象在真实世界中与真实的人那样以他们特有的个性和情感去自主地进行交互。在AE中，模拟人物能够表现出情感是至关重要的，因为情感是在机器人行为和有生命、有魅力的自然人行为之间形成差别的本质要素。在AE系统中，模拟人物的个性和情绪是最基本的要素，系统的决策部分将根据个性和情绪来决定如何表达情感，对不同的情形作出特有的反应。系统的决策在很大程度上要忠实自然发生的规则，并且要与具体的场合相关联。

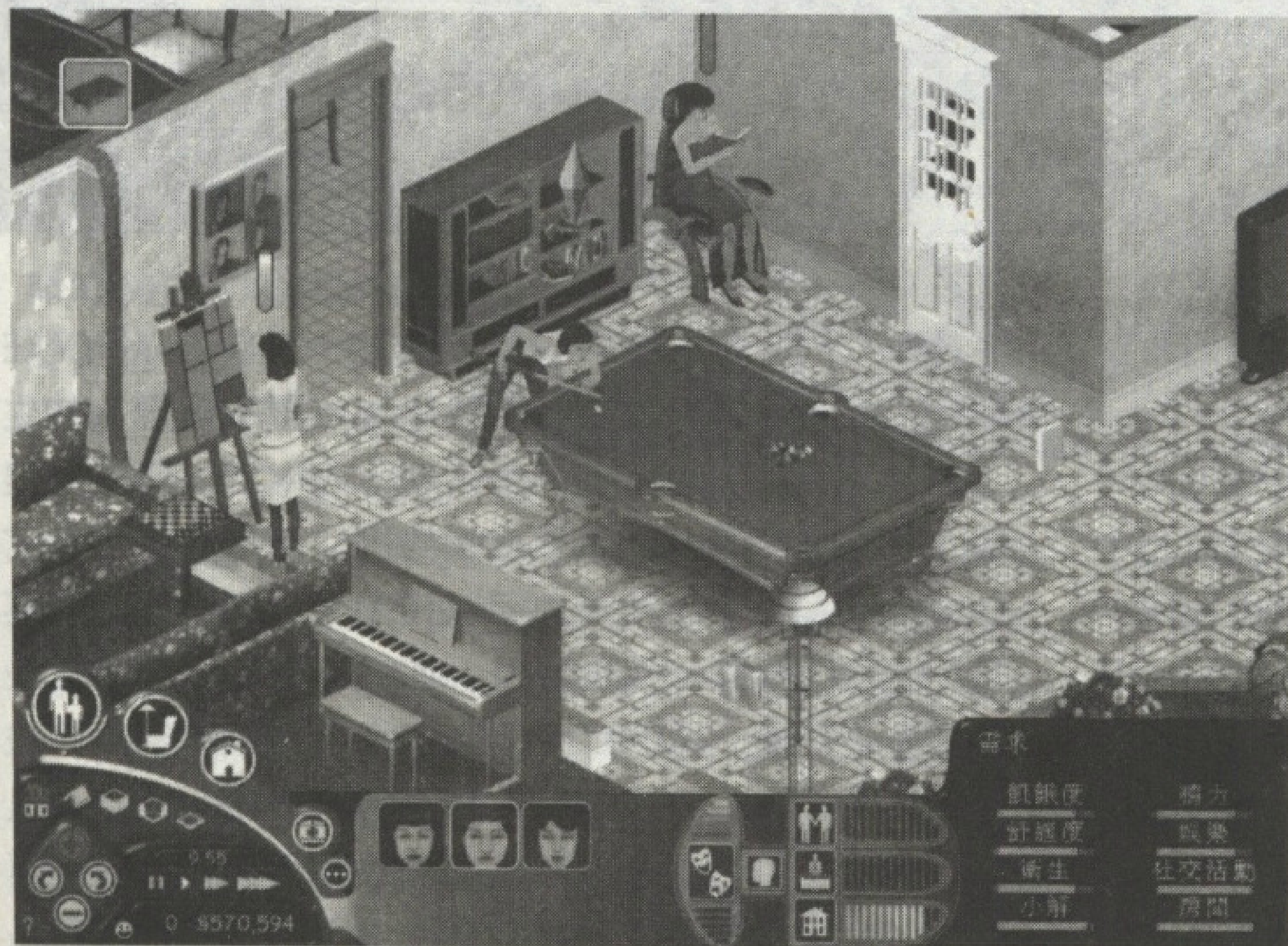
AE用于模拟自然人，其系统的决策主要是输出姿态和行动。其中姿态是用于表达人类特有情感的，具体就是人类的表情和身体语言，它将使模拟人具有生

命力和深度。而行动则是根据特定的关联因素决定模拟人对具体动因的反应行为，比如胆小谨慎的人和胆大鲁莽的人受到威胁时会有完全不同的反应。AE有完整的层次理论系统，以及许多的表现技巧和优化方法，我们需要了解的只是其最根本的要求，是根据人物的个性、情绪和环境刺激来决定人物的姿态和行动，并且要以非常明确的方式表达出来。其实在以往的游戏，尤其是RPG中，玩家也见过类似的设计，比如设计师会试图通过特定的场景和情境，通过具有不同形象、不同语言和行为的人物来表达个性。所不同的是此处只是一种表现手法，而不是基于系统机制的设计概念。同时也由于交互性不理想，所以未能实现很好的效果。而《模拟人生》则完全不同，它是以模拟情感为基点来构造完整的模拟系统的，基本上做到了象在真实世界里与真实的人那样进行交互，也丰富、细腻和可信地表达了模拟人之间、模拟人对玩家行为的情感反应。这毫无疑问地给对情感具有天生理解力和自然需求的人们带来了乐趣。说到这里，读者应该理解笔者前文中的预言了吧。



《模拟人生》的AE系统

威尔·怀特在《模拟人生》中使用了整洁性、外向性、活跃性、顽皮性和和蔼性这五个参量来构造模拟人的个性层面。作为判断人物行为和情感的重要并且相当复杂的因素，我们且不讨论这样来描述个性是否全面与合理，只要看它能否运作就够了，事实上这个系统运作得是非常成功的。另外，天才的怀特使用了饥饿、体力、舒适性、娱乐、社交、卫生状况、如厕和度居住环境八个因素来构造模拟人的情绪层面，并且引入了精练的星座关系来形成特定的AE系统。在游戏中我们能够看到当模拟人处于恶劣的情绪状态（红色条位置）时，它们会拒绝玩家的指令并表达出自己的情绪和需求。这与我们以往所控制的永远不知道温饱冷暖和惟命是从的人物相比，的确是完全不同的游戏体验。另外，在进行社交时，不同性格和情绪状态的模拟人会使用非常个性化的方式进行交流，有的人一直在古板地交谈，有的人则很快就会开起玩笑，甚至去胳肢对方，而对方则因应性格特色作出不同的反应。可以说在表达个性和情感方面，只有《模拟人生》才达到了接近理想的境界。在笔者玩《模拟人生》的游戏经历中，最叫绝的是如下两个情节了：



其一是笔者以男性单身角色进入游戏并且把我以前的老婆“贝蒂”重新撬到家里。后来我选择从政职业并混到议员时，因为社交的需要便大肆结交朋友。有一次不慎在自己家里当着我老婆“贝蒂”的面（当时她在一边狼吞虎咽）和我的婚前好友“贝拉”有一点儿亲昵行为，结果没有想到我的“贝蒂”老婆放下盘子，迅速冲到正在陶醉的“贝拉”面前“啪”地一大巴掌，打得我的婚前好友哭着跑出房去。当时我简直看傻眼了，耳机中传来的那清

脆的“啪”的一声和“贝拉”的哭声，恐怕永远令我难忘。接下来我试图和“贝蒂”老婆亲近，结果遭到拒绝，害得我陪了许多次不是才算化险为夷。哇噻，整得跟真的似的！从此我再也没敢忽略过我这个模拟的醋坛子老婆的客观存在。

另外一次事件是我以一个单身女性角色进入游戏，因为要改善社交，所以邀请别人来我家里做客。我亲吻一个男士，结果却引起人家夫妻俩大吵了一番。后来那“老醋”女人差一点儿就骂我是第三者了——她这不是小题大做吗！怎么啦？本小姐不就是多喝了一口忘情水嘛。我又没想夺她丈夫，这里的人这么多，万一有什么话传扬出去了，本小姐的终身大事还不得吹灯拔蜡了——你们说我冤不冤呐！

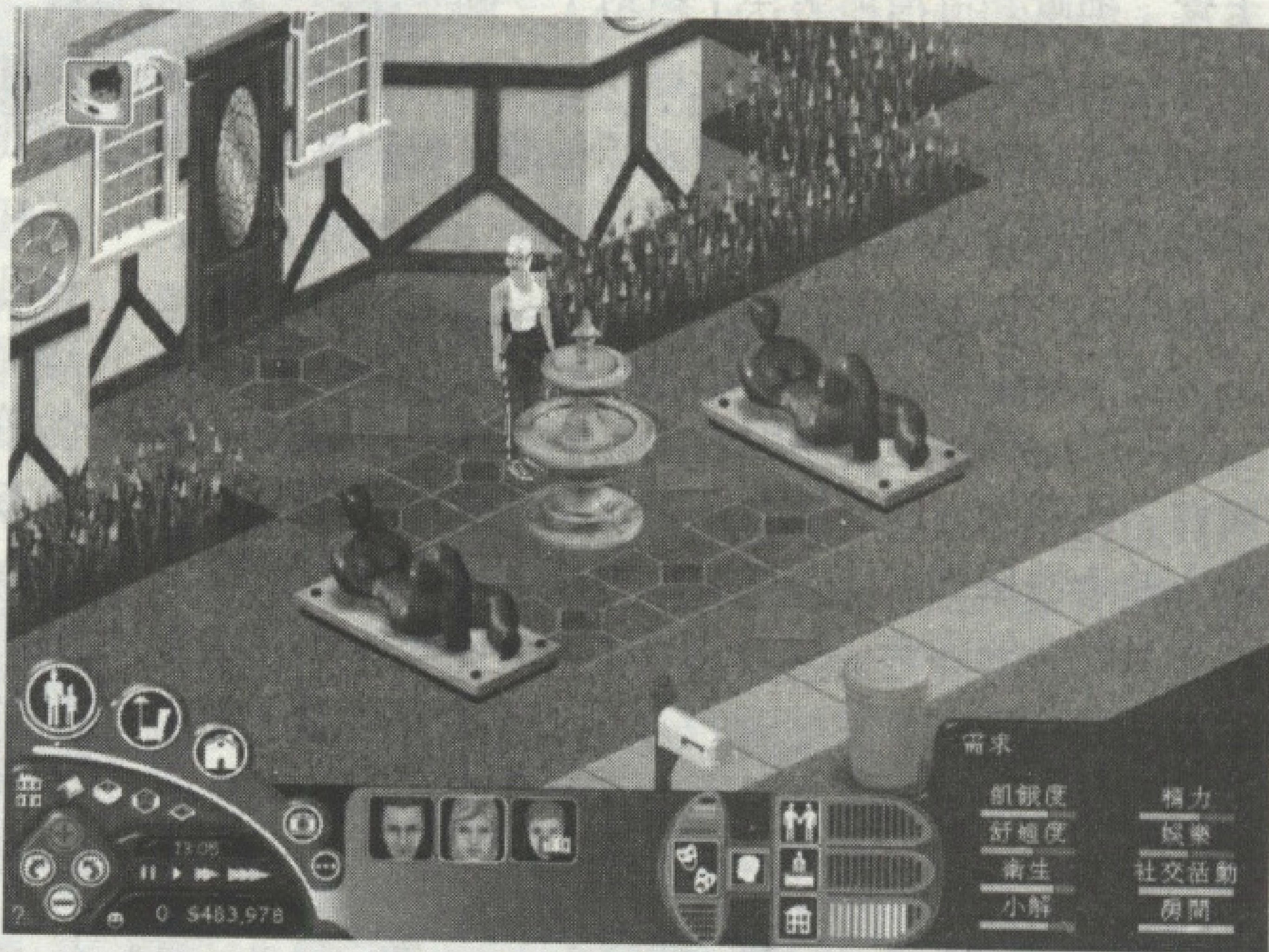
玩过《模拟人生》和了解AE概念之后，我们会明白要实现这样的情节，设计师必须花费大量的时间和精力把所有可能的情况都想得非常周全，并且把相应的细节和行为规则明确地描述出来，同时也要把人物设计得有深度、有魅力。据《模拟人生》的另外一位设计师詹米·多勃斯（Jamie Doornbos）说，为了让模拟人更聪明、更能真实地表达情感，他们仅仅在这个方面的设计工作就花费了将近两年的时间！另外我们也可以看到设计师对于AE概念和技术的掌握，对复杂系统的抽象概括和描述能力也是非常人所能企及的。于是乎联想起《模拟城市》系列在模拟类游戏中的地位和影响力，不免慨叹恐怕没有人能够轻易地登上由传奇般的怀特所堆砌起来的The Sims高峰了——毕竟不是谁都有资格成为大师的嘛。

创建与购买

前文介绍了模拟情感的基本概念和《模拟人生》AE系统的架构，现在就让我们来看看《模拟人生》其他方面的情况。《模拟人生》对于“做工”处理得比较恰当，它省略了会引起游戏系统更加庞大和复杂化，并且内容可能与AE关联不密切，或使玩家感到厌烦的“工作”过程，代之以快速的时间流逝和情绪参数变化的方法。笔者在玩游戏过程中感觉到，这种设计可以使玩家的注意力更集中在照料模拟人的生活起居方面。丰富的游戏内容，良好的交互性以及真实可信的姿态和行动，结合在一起营造了非常好的游戏感。除了让玩家更投入之外，对冲淡游戏中一些烦琐的交互所带来的负面影响也是有帮助的。笔者以为《模拟人生》的不足之处有两个表现：一个是似乎没有很好地设计出儿童的天性和儿童与父母之间的亲情表现；另外一个是游戏号称“精确计算的货币供给”，但是我堂堂一位教授的工资却没有我的文员老婆的工资高，这是什么意思嘛？好在瑕不掩

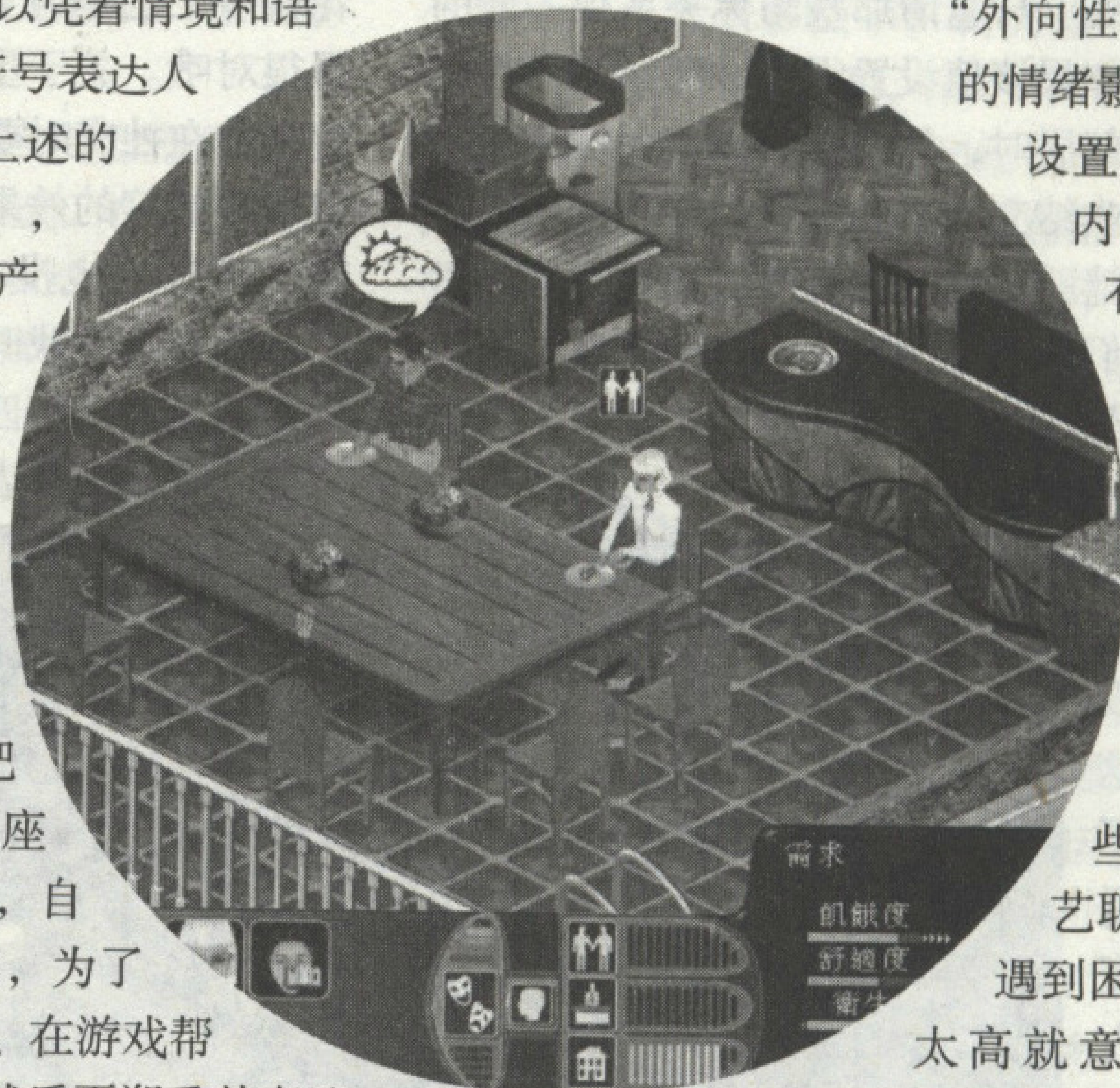


瑜，我也用不着计较它。在我们全情地照料模拟人（事实上我感觉那就是我自己）的衣食住行，欣赏它

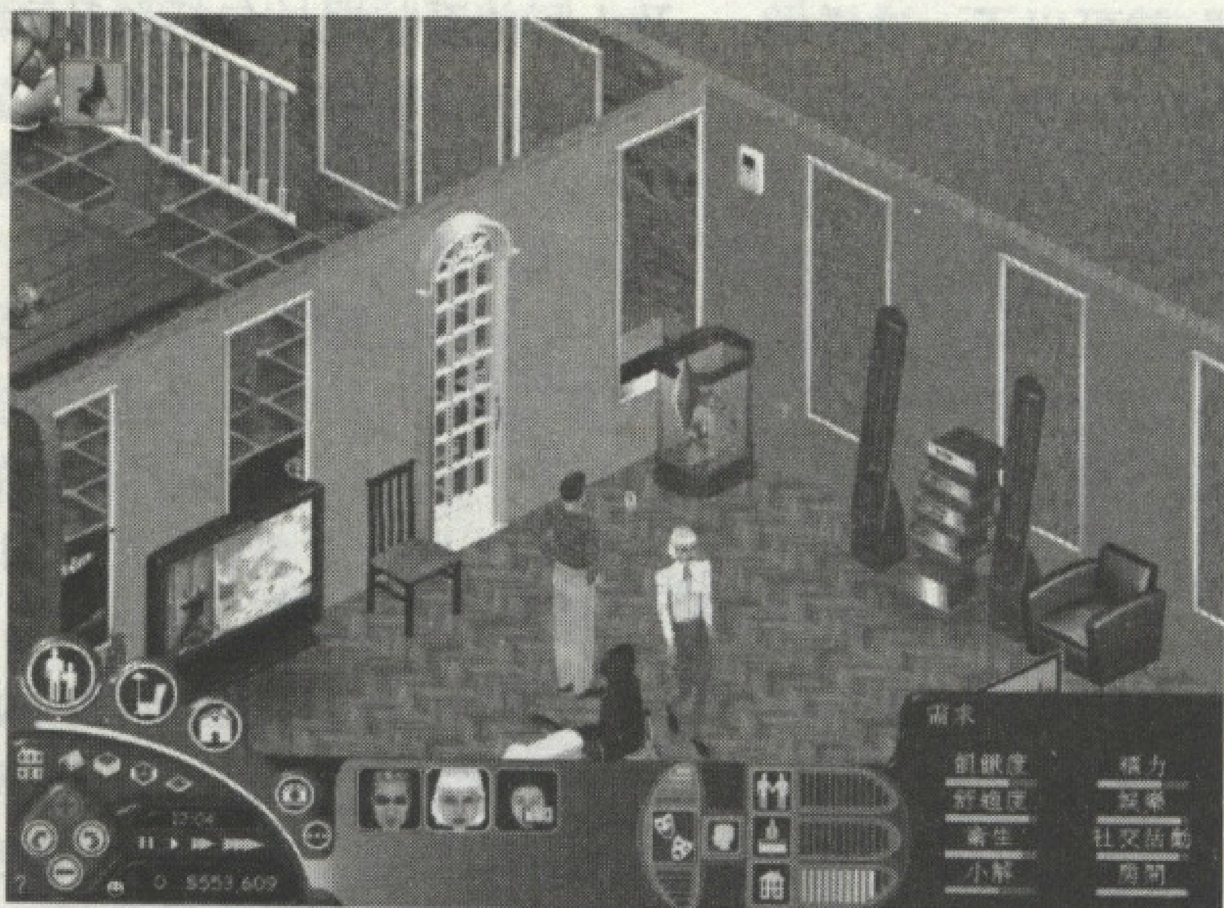


们的一举一动的同时，也体验到了它们的情绪变化，共同分担生活压力所带来的焦躁，一起享受人际交往中爱的欢愉。另外，虽然游戏把玩点置于模拟人的生活方面，所操作的内容也明确划分为生活、购买和建设三个方面，但由于非常丰富的可交互内容，以及它们与模拟人的情绪系统的密切相关，玩家会发现《模拟人生》仍然象《模拟城市》那样，是一个非常复杂和明确的系统。你的每一个决定都是与策略密切相关的，并且直接决定了模拟人是否活得很累。《模拟人生》在语音和信息表达方式上也处理得比较好。在模拟人之间进行交流时，它们会发出很有情感语调但是

又很“模糊”的语音，除了丰富的语音与丰富情感配合得非常好之外，这种“模糊”的表达方式也可以给玩家创造出很大的想象空间，你可以凭着情境和语调展开各种联想。游戏使用图形符号表达人们交谈的内容类型，也可以达到上述的效果。我们常说“距离产生了美”，这种“模糊”的表达方式就很好地产生了美的效果。



进入游戏首先看到的是很特别的“社区”，这就是游戏的主界面。在这里你可以决定创建新的人物、新的房屋，或者选择已有的家庭、角色，也可以霸道地赶走某户人家、强占他们的房屋或者干脆把人家的房子拆了，然后自己修建一座豪宅。你也可以自己购买一块空地，自己规划一个理想中的安乐窝。当然，为了玩得更好，你也可以选择实习家庭、在游戏帮助系统的引导下先热热身练练手，然后再郑重其事地模拟一下自己的人生。在创建新的角色时，你可以方便地激活汉字输入软件把自己或者家人的名字输入到游戏中去，然后就可以指定年龄（成人或者儿童）、性别、肤色、头部和身体的造型，确定自己的星座性格，最后买一座现成的房子或者买一块地皮自己修建理想中的家园。上述的步骤完成之后就可以开始游戏了。



在西方人的观念中，一个人的星座和血型决定了他的性格、适合的职业乃至一生的命运。在游戏中每个星座的六个指标都是与游戏内容、交互行为和相应的策略有关的。笔者的感受是这样的，在确定了星座之后可以把“整洁性”调低一些。因为如果该指标设置高的话，模拟人就会自己去清理房间中的垃圾、污水，这样既浪费时间消耗精力，又会因为卫生状况而影响模拟人的情绪。其实既不过分洁癖也不过分邋遢是最好的。另外，在游戏时如果不想玩得很累的话，则通常是要花钱请保姆打扫房间的。既然分工这么细致，你不妨把清扫工作留给保姆做，一则应该给人家创造一个就业机会，让他们去工作，二则保姆再累也不会要求增加工资的。请了保姆之后你就可以潇洒地做你喜欢做的事了，这就叫花钱买心情，蛮有现代人的感觉嘛。

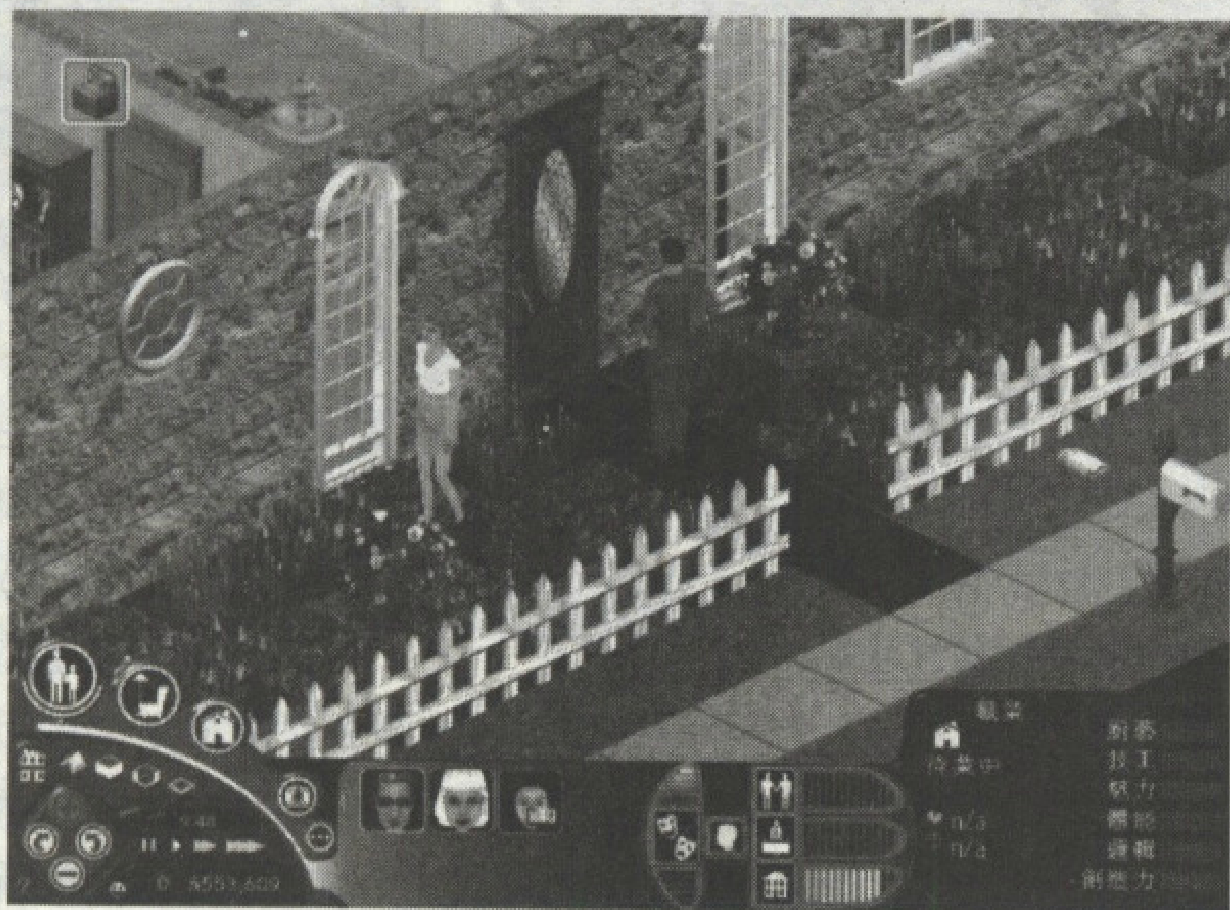
“外向性”与社交对模拟人的情绪影响程度有关，该值设置得低时相当于模拟内向型性格，这种具有自我意识和自我封闭特点的人可以独享寂寞，即使一个人生活在月球上也会非常快乐，所以此时模拟人对社交要求不高，但是在选择某些职业（如从政、演艺职业）并且升级时会遇到困难。而该值设置得太高就意味着模拟外向性格，这种喜欢参与各种社交活动、恨不得睡觉时也要与别人交谈的社交动物当然不会有太多的时间做其他工作了。所以相应地会使模拟人花费较多的时间进行社交活动，以保持其良好的情绪状态（即便始终处于绿色条的高端），这样会影响其他活动或者学习技能的时间分配。笔者通常将该值置于中间位置。这是一种中庸的随和，朋友们在一起热闹时不会令人扫兴，一个人独处时也能神游于自己丰富的内心世界，享受那一份宁静——这种感觉我喜欢，呵呵。

“活跃性”指标与模拟人的精力有关，也与为了保持体力而在家私方面的支出额度有关。该值设置得低时相当于模拟一个懒散的喜欢享受的家伙，免不了在生活上要奢侈一些。该值设置得高当然就是模拟一个充满活力的人了，不过每天风风火火地生活，全靠吃好喝好来维持旺盛的精力，虽然在享受高档家私方面节省了钱，但用于转换物资状态和新陈代谢的“进出口”费用却是节省不了的哦。该指标值不妨设置在中间位置或者偏低一些。

“顽皮性”决定了社交方面的内容和行为效果。在社交中有很多指令可用，对于“顽皮性”指标高的人可以快速增加“社交”情绪值，甚至可以很快与邻居达到100的朋友关系。如果你打算选择那些对朋友

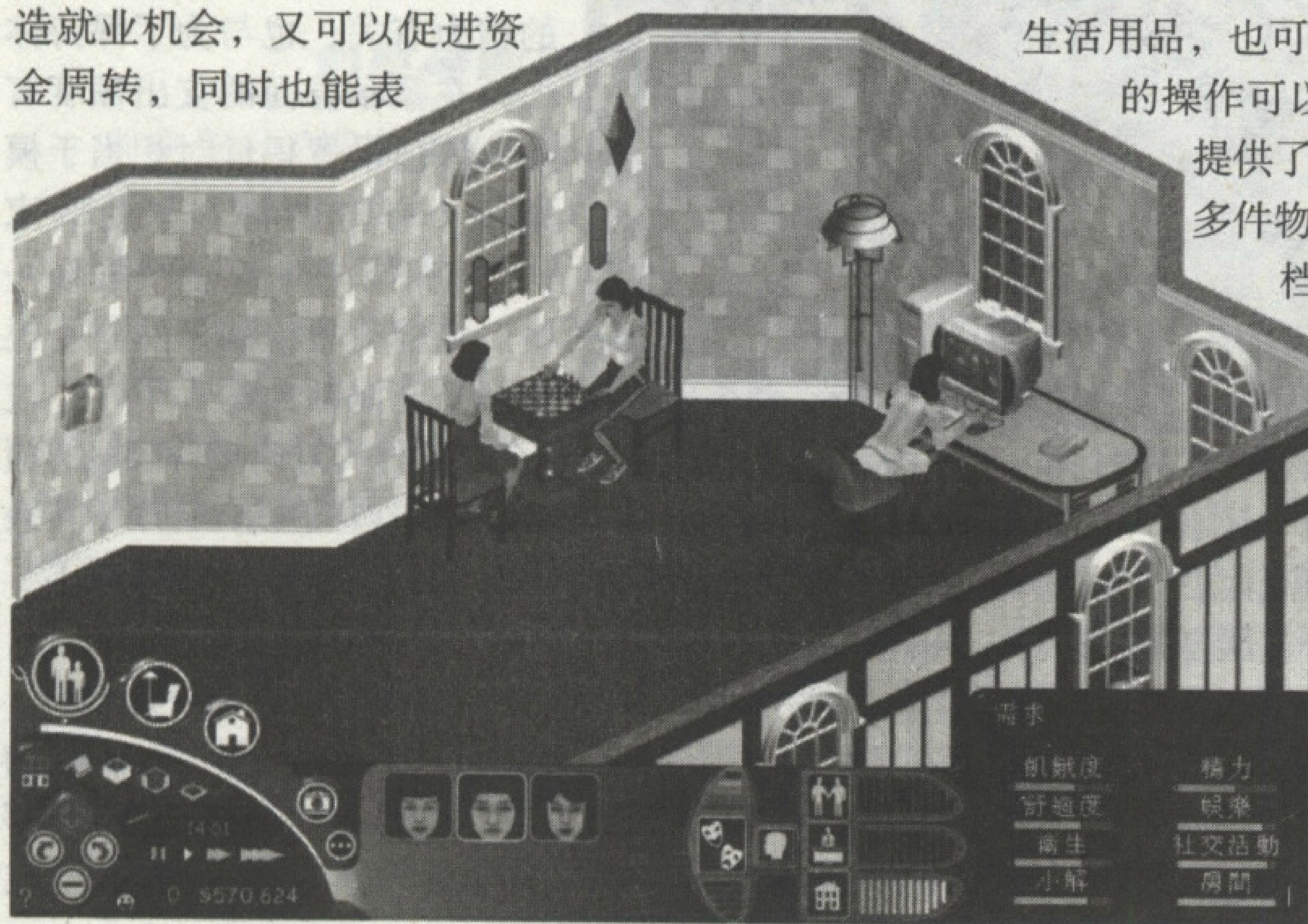
数量要求较高的职业，并且为之奋斗一生的话，那么还是将这个指标设置得高一些比较好。

“和蔼性”大抵上与邀请那些与你关系很一般的邻居的难度有关。如果该值设置得低，那么当你打电话邀请一般关系的邻居时，他们会找出一大堆不想来的理由。如果你喜欢结交朋友和邻居，并且也乐于在家中摆上大餐桌、请朋友来胡吃海喝，或者在大厅里面开大音响与朋友们忘情地蹦嚓嚓，直到警察同志前来告你深夜扰民并处以罚款时才悻悻而止的话，你就把该值设置得高一些吧。



《模拟人生》提供了一些与星座对应的默认参数设置，你可以更改这些设置直到更改了星座为止。笔者是“宝瓶座”，有资料介绍说这是最友好的星座之一，在各个领域都有极好的均衡性，友好而有趣的性格使该星座的人成为非常好的合作伙伴。哈哈，我喜欢！说实话，看到这些介绍之后，我非常感激我的父母。由于宝瓶座所对应各项参数的均衡性，所以我只是把“整洁性”降低，然后增加“和蔼性”就可以了。这样做的原因有两个，其一是因为我通常要聘请保姆和园丁、维修工来帮助我解决一些游戏中的问题。虽然这样会花掉一些钱，不过挣钱不花也要交税的，况且现在大家活得都不容易，我花一点儿钱既可以给别人创造就业机会，又可以促进资金周转，同时也能表示我积极响应“扩大内需”的号召了嘛。另外一个原因是我查阅的资料说宝瓶座的人是一个博爱主义者，花钱雇工也是为了让我自己能感觉到星座学说确实说得很对哦。关于星座在游戏中的作用还需要说明的，就是你在社交时要根据对方的星座选择合适的指令才能取得更好的效果，否则会适得其反，使朋友关系下降。不过这也没有什么关系，反正很容易弥补回来的。玩家在游戏时可以在控制板上查看对方的星座和自己的星座是否匹配合适。如果合适的话不妨大胆地使用一些亲昵或者顽皮的指令，如此可望快速增加朋友关系，不过也不要乱来哦！

进入游戏后按F1键可以将游戏置于“生活模式”，这是正常的游戏运行模式；按F2键将进入“购买模式”，按F3键进入“建筑模式”。按F4键可以抓拍游戏画面并存放在“相册”里面。还可以在控制板上随时调整游戏的速度，利用这个功能我们可以在制定生活计划时暂停游戏，然后再以最大加速度完成刚刚制定的计划，比如下班后读书、吃晚餐、约朋友聊天、洗浴、睡眠等生活步骤。在控制板上我们还可以看到当前家庭的住房质量，所拥有的金钱数量，当前家庭成员的心情状况、各项职业素质以及人际关系状况（包括晋升高一级的职务需要交几个朋友），切换控制各个家庭成员，改变观察视角和透视深度。另外，如果住房有两层的话还可以点击控制板左角的楼层图标切换楼层。



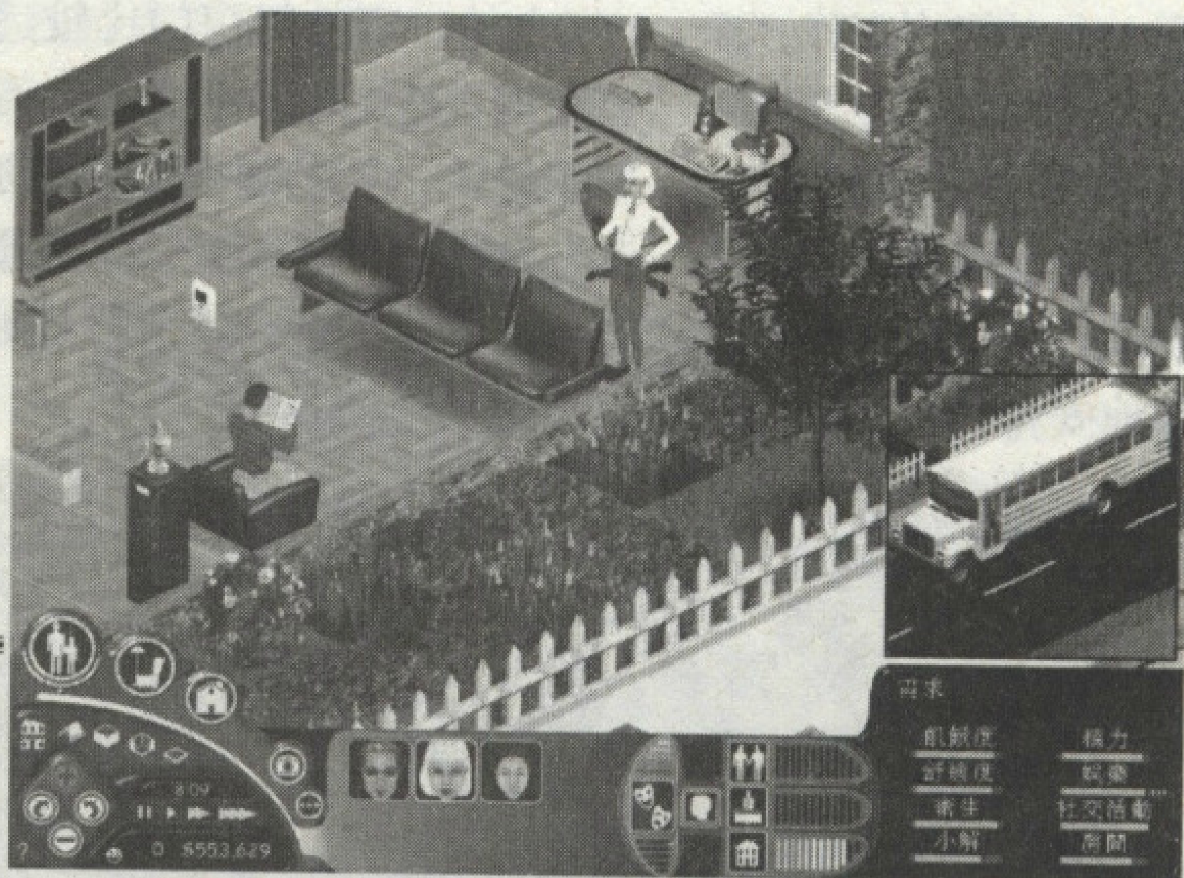
在“购买模式”下，玩家可以为模拟人购置各种生活用品，也可以变卖这些物品或者重新布局，具体的操作可以查看游戏中的提示。《模拟人生》提供了按品类和房间用途分成8类、共计150多件物品，同类物品也有不同档次之分，高档用品可以同时改善两个以上的属性值，而且效率也比较高，对于节省时间是有帮助的。如果你还不满足的话，可以访问Maxis的官方站点去下载新的设备、皮肤（好象是Quake里面的人物）、新的地砖、墙纸等等。

购置和摆放物品时要注意一些事项，比如床的两侧要留出空间，否则模拟人无法上床休息。某些物品如电脑、微波炉、盥洗盆都要依

托相应的桌子和厨柜才能摆放，某些用品不能摆放在一个房间里，如电视机、音响不宜和床摆放在一起，否则会影响模拟人休息或者频繁地开关它们，导致浪费时间，如此等等。

进入创建模式后，玩家可以自己创建理想中的安乐窝或者在已有的房子基础上进行改造。在安置建筑元件之前要计划好，就象中国书法和绘画所讲究的“意在笔先”那样，否则会浪费金钱或者建造出无法使用的建筑，因为某些建筑元件（如墙壁）摆放之后就不能更改了。在安装房门时一定要注意根据户外的空间来保证有一两个房间与户外是通过房门相连通的，这是为了以后扩建房屋做准备的，否则将导致房间布局不合理，极大地浪费模拟人的生活时间。另外也应该在不同房间之间多安装房门以减少模拟人做不同工作时的移动距离，这样也就避免了浪费模拟人的时间。

在规划房间时要修建一个相对大一些的客厅，以便以后在修建二楼时有地方摆放楼梯。如果资金允许，应尽量多安装窗户，因为模拟人喜欢窗户多的居住环境，这不仅有利于提高房屋的属性值，还有利于保持模拟人的情绪状态。户外也被游戏视为一个房间，有必要进行一些基本的建设，比如栽种花草、树木什么的，尤其是要安放一些火烈鸟，因为模拟人似乎特别喜欢这个东东。只要模拟人喜欢的事情，你就要努力去做，因为这是对你的基本要求。



关于职业和技能

《模拟人生》一共提供了10种职业类型，它们是商业，娱乐业，法律，罪犯，医疗，军事，政治，运动，科学和另类职业（如舞蹈教练，探险家，国际间谍等等），每种职业有10个等级的职位。每种职业和每个职务的薪水、上班时间、工作时间都不完全一样，玩家可以根据自己的需求来选择。每种职业随着职务等级的提高，对于模拟人的技能等级和其它方面（如朋友数量）的要求也高，这意味着更高的薪水和更难以达到的目标。在游戏中你可以尝试频繁更换工作的乐趣（这样做真的有乐趣吗？），这在现实中是不可能的，因为一则不是每个人都是多面手，精力也有限，二则俗话说“三十不豪，四十不富，五十寻死路”，每个工作都需要专心去做才能出成绩和给自己攒资历的，所以这样的频繁更换工作的乐趣只能在游戏中寻找。谁要是在现实中这样寻找，那他早晚免不了是要歇菜的，呵呵。

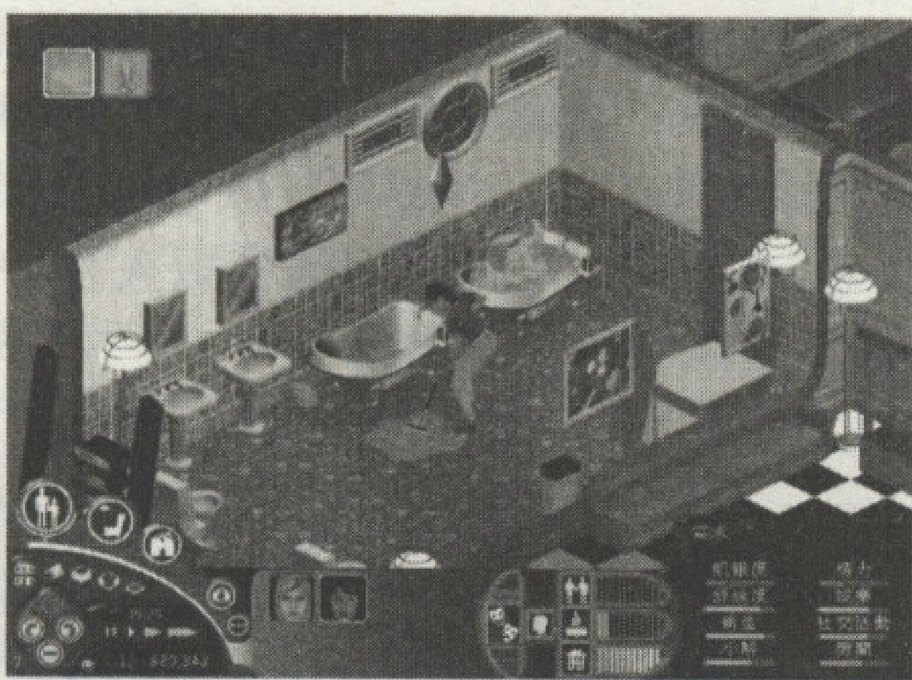
《模拟人生》提供了“身体”、“烹饪”、“机械维修”、“魅力”、“逻辑”、“创造力”六项技能让模拟人学习。不同的职业对于技能内容和等级的要求是不同的。军事职业和运动员对“身体”的要求高，此时可以通过使用健身器来提高该技能等级；提高“烹饪”技能可以使模拟人烹制出更好的食物，既能快速解决饥饿问题又能避免厨房失火；如果你选择了从政或者演艺职业，那么就应该买镜子来提高“魅力”等级；“创造力”可以通过绘画和弹钢琴来提高，对于某些职业是必须的；如果从事医疗和科研工作，那么就应该买棋桌下棋来提高“逻辑”技能等级；“机械维修”等级的提高，除了可以节省一部分家庭设施的维修费外，还可以让你在许多职业中尽快升职。

技巧与经验

玩《模拟人生》的关键在于要努力保证模拟人每天都有个好心情和尽量掌握比较多比较高等级的技能。保持好心情也就是要保证饥饿、体力、舒适性、娱乐、卫生状况、如厕度和居住环境八个因素都处于比较高的状态，在此基础上可以把技能学习得比较全面，逐步达到较高的素质等级。为了达到这样的要求，就要在金钱、时间方面争取更多的资源和合理地安排模拟人的行为。笔者根据游戏《模拟人生》的经验，总结出了赚钱、省钱、争取时间三个方面的若干要点，供读者朋友们在游戏时参考。

一、挣钱之法 此法包括频繁跳槽法、一意孤行法、齐心合力法、待价而沽法、擒贼拿奖法、艰苦朴素法，玩家可以在不同阶段或者不同情况下使用。

频繁跳槽法：由于游戏中的职业在最低两个职务等级上很容易升级和拿到奖金，同时对技能的要求也不太高，这就留下了我们可以利用的空挡来快速积累资金。在游戏初期还没有固定职业并且也比较需要金钱的时候，不妨经常更换自己的工作，在升到第三级的时候就跳槽或者旷工去寻找其他职业。如此可以相对快地增加金钱用于改善模拟人的生活条件，如果旷工的话要注意利用时间学习技能。笔者在游戏中运用此法基本上保证了半数的工作是可以拿到奖金的，少则800元左右，多则1500元左右，这难道不比拿死工资强吗？运用频繁跳槽法的关键在于保证模拟人每天上班时的情绪状态比较好，因为这样才能尽快地升级，也有利于节省游戏时间。



一意孤行法：此法的操作与频繁跳槽法相反。在游戏一段时间之后，模拟人的技能和职务等级都比较高了，同时薪水也比较高，此时要注意学习更多更高级的技能、满足升级要求（朋友数达到某个值），向高级的职务冲刺，以便获得更多的薪水和奖金。运用此法的难度高一些，因为提职的要求比较高，玩家必须全力保证模拟人的情绪良好，8项情绪参数都比较高，这会涉及到一些活动安排的策略和生活方面的更多支出。运用一意孤行法最好让一个人停止工作，全力安排生活，为另外一个人做好生活内助，如此则可以保证工作的人有更多的提职机会。另外还要注意的是千万不要让模拟人连续两次旷工，否则所有的努力都将付诸东流。要达到这样的要求，玩家必须注意模拟人的上班时间和慎重合理地安排模拟人上班前的行为。另外如果你选择多人家庭进行游戏，不妨分出一个人专门使用频繁跳槽法。

齐心合力法：有道是一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮，玩家如果选择一个人进入游戏的话，与其孤军奋战莫如与他人合力赚钱，齐心合力法即取意于此。在保留500元钱的前提下，尽量购买更多的生活用品。如果允许的话则多买高档的寝具和厨具。然后雇请保姆帮助打扫房间，你则不要急于寻找工作，而是利用时间学习技能和邀请星座合适的异性，开始积极的社交活动。一定要不惜唾沫飞溅，舞动你的三寸不烂之舌，通过多次的交谈、赞扬、款待使关系快速增加，然后使用赠送礼品，拥抱，跳舞，亲近，调笑，接吻指令使对方对你产生爱意。当接吻时有两颗心出现就有希望了，然后就是求婚了。成功之后你就组建了家庭，此后不要死要面子活受罪，应该两个人一起运用频繁跳槽法敛财，更换高档用品，再游戏下去则采用一意孤行法。或者此时将频繁跳槽法与一意孤行法结合起来运用。运用齐心合力法的关键在于在向对方求婚时查看星座是否匹配，并且保证对方在你的家里能够完成饮食、娱乐、如厕、休息等行为，这是为了让对方有一个良好的情绪状态，否则不太可能一次求婚成功。

齐心合力法有一个延伸的运用，那就是如果你不怕苦不怕累的话，就多养几个孩子（最多允许抚养6个）并让他们保持良好的情绪状态，则孩子们的爷爷给的奖励也会非常可观。不过此法过于那个……那个了，所以用与不用，你自己决定吧。

待价而沽法：游戏中的多数物品随着使用时间的加长会贬值，但是某些艺术品却可以收藏增值。只是这些物品的价格比较贵，而且一旦失窃则会造成损失。这些艺术品可以提高房间的属性值，在资金允许的情况下不妨收藏一些，只是要注意把它们放在比较安全的、离外间房门比较远的地方，同时在所有的外间房门安装防盗报警器。因为这样可以有效防止盗贼的偷窃。在游戏中虽然失窃物品会得到保险公司的赔偿，但赔偿金通常比购买的支出少，所以最好还是防止失窃了。

擒贼拿奖法：在游戏中，夜间会有盗贼光顾你的宅盗

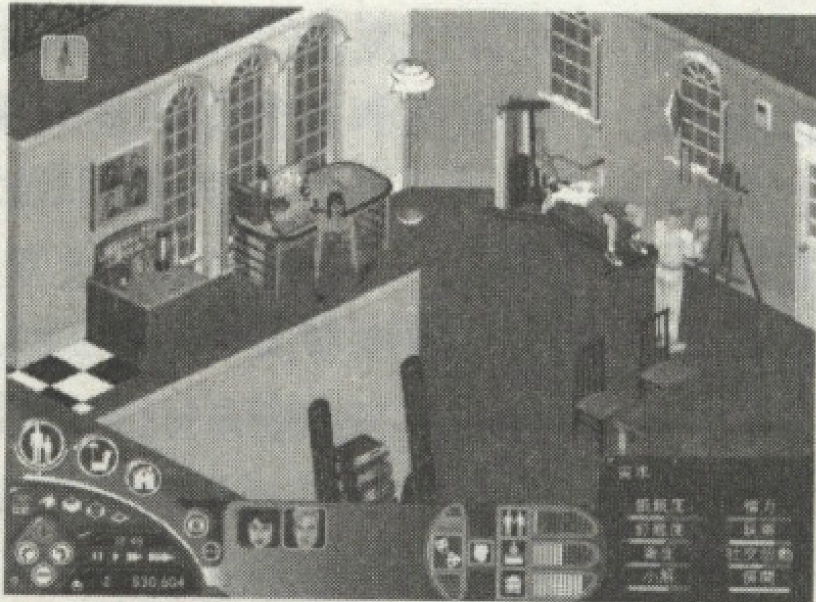


取一切有价值的物品，如果你能够保证梁上君子每次出现时都能被警察捉住，则每次1000元的奖励也是一笔可观的收入。如何保证盗贼被警察捉住而又不损失财物呢？首先应该按照上述安放物品的要求来布局，然后在所有外间房门的外墙面上安装防盗报警器，则管保盗贼有来无回了。运用擒贼拿奖法的前提是要经常有盗贼光顾，所以根据笔者的经验，你最好还是把家安置在“环路”外围，这时盗贼光顾的机会会增加。

艰苦朴素法：此法就是将不是非常需要的东东拿去典当，比如变卖地板块、花草等等。此法用于应急尚可，如果平时也是这样则是不是活得太憋屈了呢？

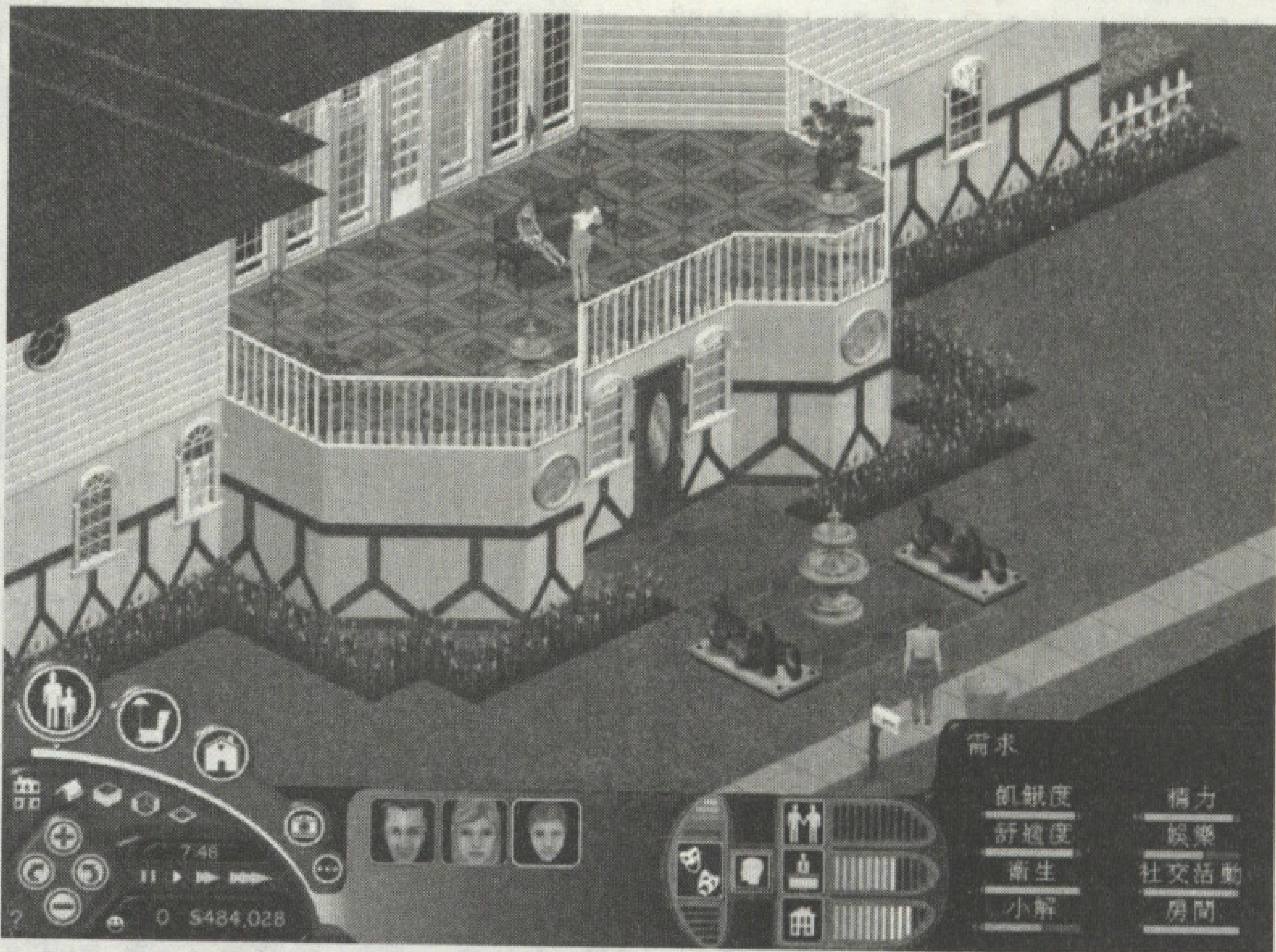
二、省钱之法 此类方法包括家徒四壁法、不求上进法、免费使用法、避免损失法。

家徒四壁法：在你自己规划和修建房屋时，运用此法可以节省大量的金钱。壁纸和地砖虽然单价比较低，但使用起来数量却很大，需要大量的支出。关键是它们和窗户相比，对房间的影响不大，所以可以节省下来或延缓使用。虽然会使你的房间看上去简陋，但是发扬艰苦朴素之革命传统的好处使你可以把节省的金钱用于购置高档的关键物品，如床、高档电冰箱、烤箱、冲浪浴缸和高档沙发等等，因为这些东东可以保证你的模拟人快速恢复情绪状态。家徒四壁法的运用要掌握一个度，如果你连必要的房门和窗户都节省了，那未免矫枉过正了。因为窗户的数量直接影响到其所在房间的属性值，而房门多的话则可以减少模拟人做不同事情的时间，也可以避免浪费体力。



不求上进法：此处之“不求上进”并非阻拦你学习技能和冲刺高级职务，而是要求你不要急于扩建房屋和加盖二层楼房。因为游戏中房间的属性值与扩建关系不大，相反扩建房间会增加模拟人做不同事情的距离，促使时间紧张，而且也增加了无谓的开支。如果要花这笔钱的话，建议你购置高档生活用品和使用花草、壁画等等饰物装饰房间，这样可以增加房间属性值，同时也能够使其他属性的改善有时间上的保证。可以在户外添置一些花草或者火烈鸟，并修建一个游泳池，对增加房屋属性值和提高某些其它属性都是很有帮助的。

免费使用法：《模拟人生》可以随时进入购买模式，此时可以移动和变卖所有物品。游戏中的物品在刚刚使用之后就卖掉是不会贬值的，所以我们可以开



动脑筋做一些不花钱多办事的事情（不知这是否是设计上的漏洞），亦即在模拟人需要使用某个物品来改善情绪状态时，我们可以购买高档的物品让其使用，用后立即卖掉。比如说找工作，通常查看报纸每天只能找到一份未必满意的工作，而使用电脑却可以每天查找三个工作，于是我们可以购买高档电脑（当然还有配套的桌椅了），找到工作之后立即卖掉，如此就不花钱而把事情办妥当了。使用此法要注意观察模拟人每天需求的规律，比如睡前和起床后的洗浴、如厕等等，要在它们需要之前购置好，使用之后立即卖掉。另外还要注意一定要购置高档的物品，一来让麻烦的操作比较值得，二来可以避免物品损坏。一旦你购置便宜货并且在使用时出了故障，你不但不能达到目的，还要花钱或者花时间去维修，再卖掉时已经贬值了，那你岂不是赔了夫人又折兵了吗？这种事情我可不去做哦。最后如果你的机器不够快，还是不要自己给自己添乱了吧。哦，对了，运用此法时要注意保留一定的现金，否则模拟人会吃不起饭的。

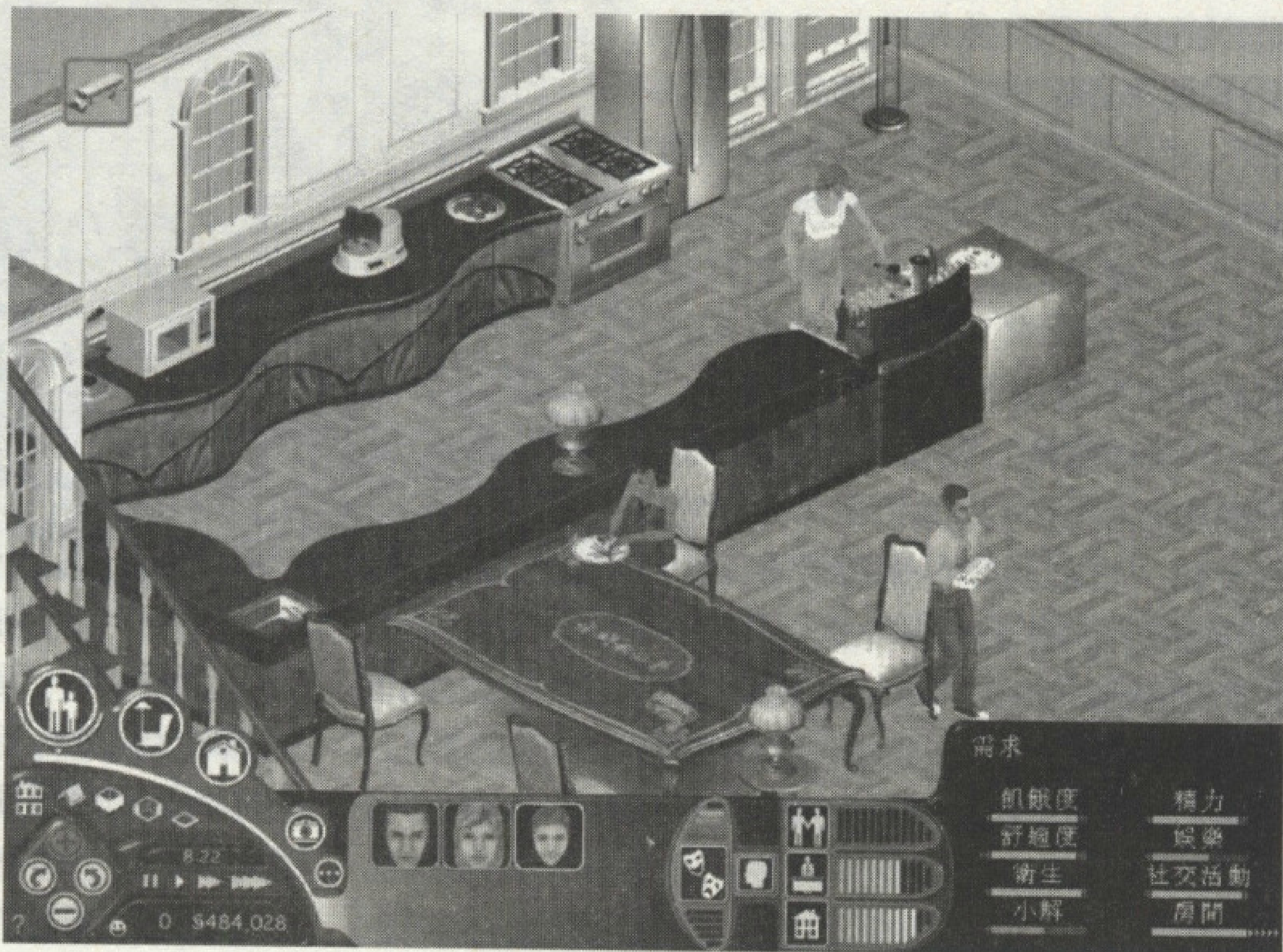
避免损失法：在游戏中，家用电器、盥洗器具的损坏、高档厨具的起火，以及盗贼光顾、频繁变卖家私都会造成损失，但是我们可以使用一些方法来避免或者降低损失。比如进入游戏之后不要急于上班，而

是购置一个书架尽快把“烹饪”和“维修”提高到第二等级，这样一来就可以在使用高档厨具的时候避免厨具起火，在器具损坏时也可以自己进行维修。厨具起火是非常危险的，常常会烧毁附近的器具，甚至把模拟人烧死，所以除了通过学习烹饪来避免厨具起火之外，最好再安装一个防火报警器，让消防人员及时赶来帮助灭火。为了避免盗贼的光顾，最好是把家安置在“环路”以内，此时很少会遇到盗贼入室的情况。但是如此一来也堵塞了“擒贼拿奖”的财路，所以最好还是按照前面讲述的方法来布置物品和防盗报警器，既可以避免损失又有机会捞外块。关于抓盗贼的方法除了前面介绍的之外，还有一个有效的方法。就是当盗贼入室之后，你立即进入“购买模式”，然后移动家具将盗贼围住，等到天亮起床时给警察打个电话就行了。很有意思吧。顺便提醒一句，不要在盗贼出现时试图起床报警，因为模拟人被唤醒时会发脾气而耽误时间，所以当警察赶来时基本上每次都是盗贼早已逃之夭夭了。

避免损失法还有其他一些内容，比如在你购置了花草、鱼缸之后要雇请保姆和园丁来侍弄它们，以免因死亡而造成损失；当处于高级职务时一定注意不要连续两次旷工，否则就得从头做起，损失不小；不要在深夜邀请太多的邻居朋友到家中做客，以免被警察罚款，如此等等。

三、争取时间法 虽然《模拟人生》生活模式下的时间会流逝，但是模拟人的年龄却不会变化，亦即成人永远不会老，孩子永远不会长大成人。你的游戏目的就是每天保持模拟人的最佳情绪状态，通过学习技能和模拟日常生活来获得某个最高职务，或者体验一些在现实中不太可能体验到的生活（比如做贼）。虽然听起来很简单，但是实际操作起来并非如此，最为明显的感受恐怕就是觉得时间不够用了。如果你真正理解了《模拟人生》是个可以花钱买心情和投机取巧的游戏，那么时间紧张的问题也就迎刃而解了。基于这样的观点，我们可以使用以下的方法来争取时间。此处争取时间的方法大致上包括高消费法、合理旷工法、合理布局法、轮流抚养法、强化控制法、必要支出法、增强技能法、拖延时间法，也许这样划分不太科学，但是如能善加利用则保你满意。

高消费法：游戏中提供的物品价格较贵的则功用也相对多，性能也相对好。高档的生活用品除了可以同时改善两项情绪属性之外，还能缩短提高属性值的时间。购置物品时需要注意功能的搭配，也就是说既要尽量买高档的物品来使用，同时也要在物品所改善的属性上避免重复，比如购置了可以改善卫生状况和舒适性的冲浪浴缸和最贵的床之后，就不要急于购买高档沙发了。一些不是急需的东西如装饰品可以缓购，必要时集中安置在一个房间里。在游戏初期有金钱积累了就尽快更换高档用品，此法可以有效地争取到时间，尤其是在保证模拟人在上班之前处于良好状态方面很有效。

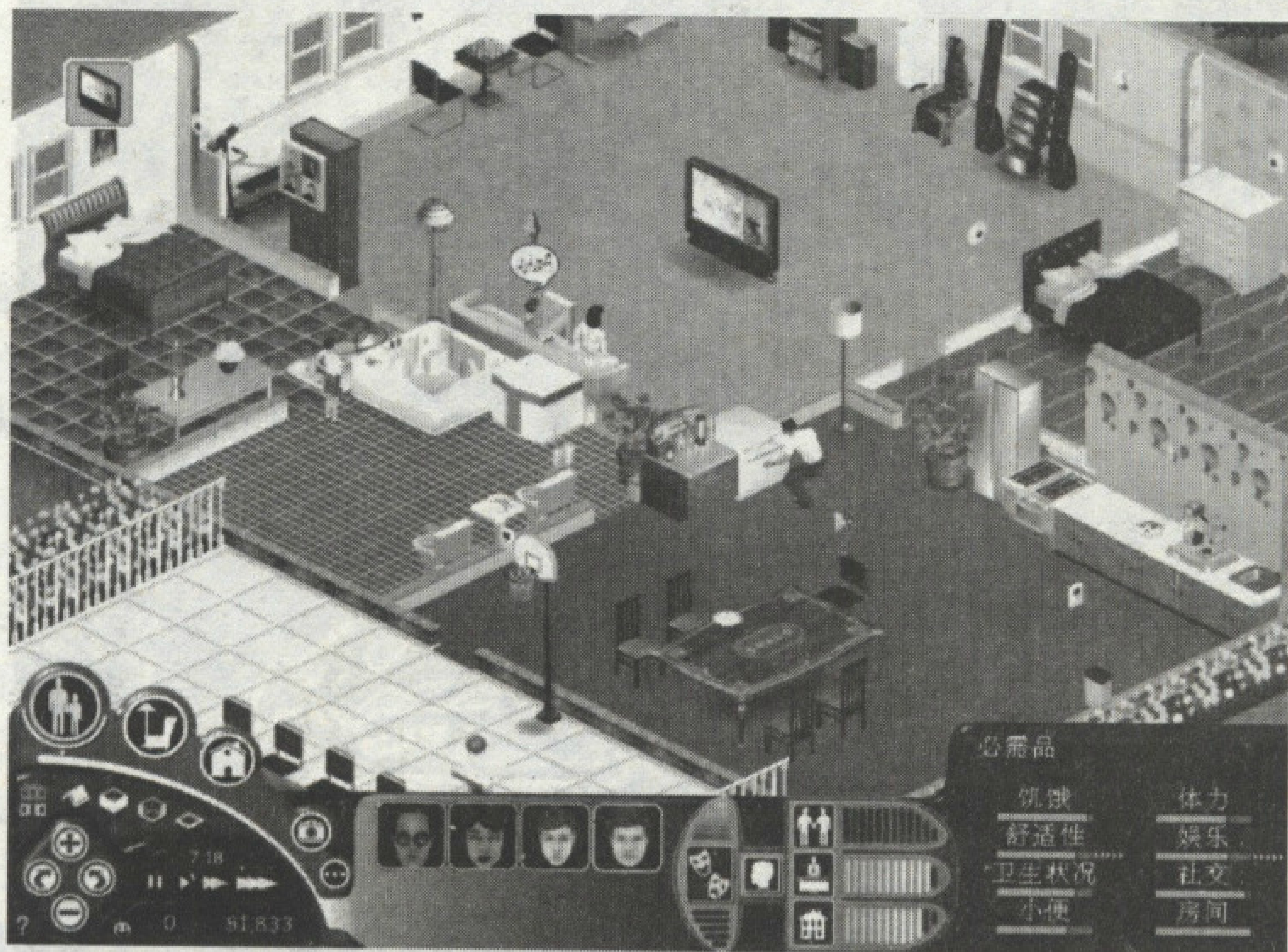


合理旷工法：在游戏中，只要不是连续旷工基本上是不会被开除的，所以在人物某些属性急需改善时（如社交，娱乐，如厕）不妨合理旷工，利用一天的时间恢复急需改善的属性和学习技能。在游戏中，通常男性和孩子白天是不在家的，选择女性角色的玩家需要注意，因为你可能无法在这个时候改善社交属性。

合理布局法：模拟人在家中需要和不同的物品进行交互来改善相应的属性，因此对家私进行合理地布局也是争取时间的重要方法。通常在卧室中安放床和必要的灯具就足够了，应避免在卧室中安放电视机、音响或者婴儿床，使模拟人能够充分地休息和恢复体力。而在客厅中可以尽量安放与娱乐、学习、休息相关的生活用品，保证模拟人能够在移动距离最短的情况下尽量改善各项属性。不要急于扩建房间和二层楼房也是有利于争取时间的。

轮流抚养法：当抚养孩子时，由于比较费精力，所以很容易使模拟人的情绪状态恶化。如果家庭中的

一方辞职来抚养孩子，也会使收入下降、影响游戏发展速度。最好的办法是双方使用“合理旷工法”轮流抚养孩子，抚养孩子者舍去一天时间并帮助上班者保



持情绪状态良好。在抚养孩子时如果让孩子连续哭叫，则会有社区服务部门的人员将孩子领走，笔者的经验是每回喂孩子两次（可以听见孩子吃多了打嗝儿），然后给孩子演唱两次，通常可以让孩子安睡一段时间，此时抚养孩子者应该趁机睡觉以恢复体力。另外也可以两个人都使用频繁跳槽法，让他们工作的时间错开，最好是一个人的下班时间接近另外一个人的上班时间，如此既可以好好地抚养孩子，又可以保证不降低收入。只要婴儿不被接走，过不了多久就会长大，此时就可以正常进行游戏了。尽管游戏允许抚养6个孩子，但由于《模拟人生》对儿童的模拟并不是很出色，你无法充分体验亲情的乐趣，所以抚养一两个就足够了，否则就是自己和自己过不去了。

强化控制法：如果你在“选项模式”中打开了“自由意愿”设定的话，那么如果你在一定时间内不发出命令，模拟人就会自己选择一个行为去完成。通常这种自由选择行为方式是不能按照你的意愿进行的，比如笔者曾经有一次在游戏中接电话，结果回来发现我的男性模拟人自己搞得一团糟——他与一个女性的关系处到-85，而与一位男士居然产生了爱情，幸亏我及时赶回来加以制止，否则还不……唉，难于启齿，羞于开口。你可以通过控制游戏速度（按键1、2、3）和安排指令序列来强化对模拟人的控制。在安排指令时将速度切为最慢，指令序列排定之后可以加快游戏速度，但是排定指令序列时需要注意模拟人“如厕”值的高低。另外在上班前要给模拟人排出必要的指令序列，同时注意不要耽误上班。

必要支出法：此处系指在清扫房间、浇灌花草、维修器具和为朋友们准备食物和娱乐用品方面要舍得开支，这样可以避免不必要的时间浪费，也可以让朋友们在你家多停留一些时间，使你能够充分地改善社交属性值。

增强技能法：学习高等级技能不仅为了提职所需，也可以帮助改善某些属性值。如提高“烹饪”技能，则可以安全使用高级厨具做出更好的食物，快速恢复“饥饿”属性值。提高“身体”技能可以延缓体力的下降，等等。

拖延时间法：当模拟人找到工作时，接他的车子会提前一个小时来。此时你千万不要太早去上班，否则白白浪费了许多时间。按照游戏的规定，只要你在规定的上班时间之前执行了“上班”指令就不算旷工，比如你9点上班，只要你在8：59.99分钟（噢！我的舌头飞起来了！游戏时间是以分为单位的，没有那么高的精确度哦。）之前上班就可以了。模拟人通常是车子来了就上班的，所以此时最好降低游戏速度，加强指令的控制，保证抢时间执行必要的指令来改善属性，或者阻止某些指令来保证“准时”上班。不过对于儿童来说，旷课了也不要紧的，只要家里有书架，他一样可以完成学习和拿到爷爷的奖金的。

《模拟人生》是一个非常开放、交互性非常好的游戏，由于游戏中的物品十分丰富、交互指令也很多，游戏策略也就很讲究。笔者不可能穷尽游戏的玩法或者技巧，只能提供上述的若干经验，希望对你玩《模拟人生》有所帮助。

总评 90

制作	MAXIS	类型	模拟
发行	电子艺界	语言	中文/英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐

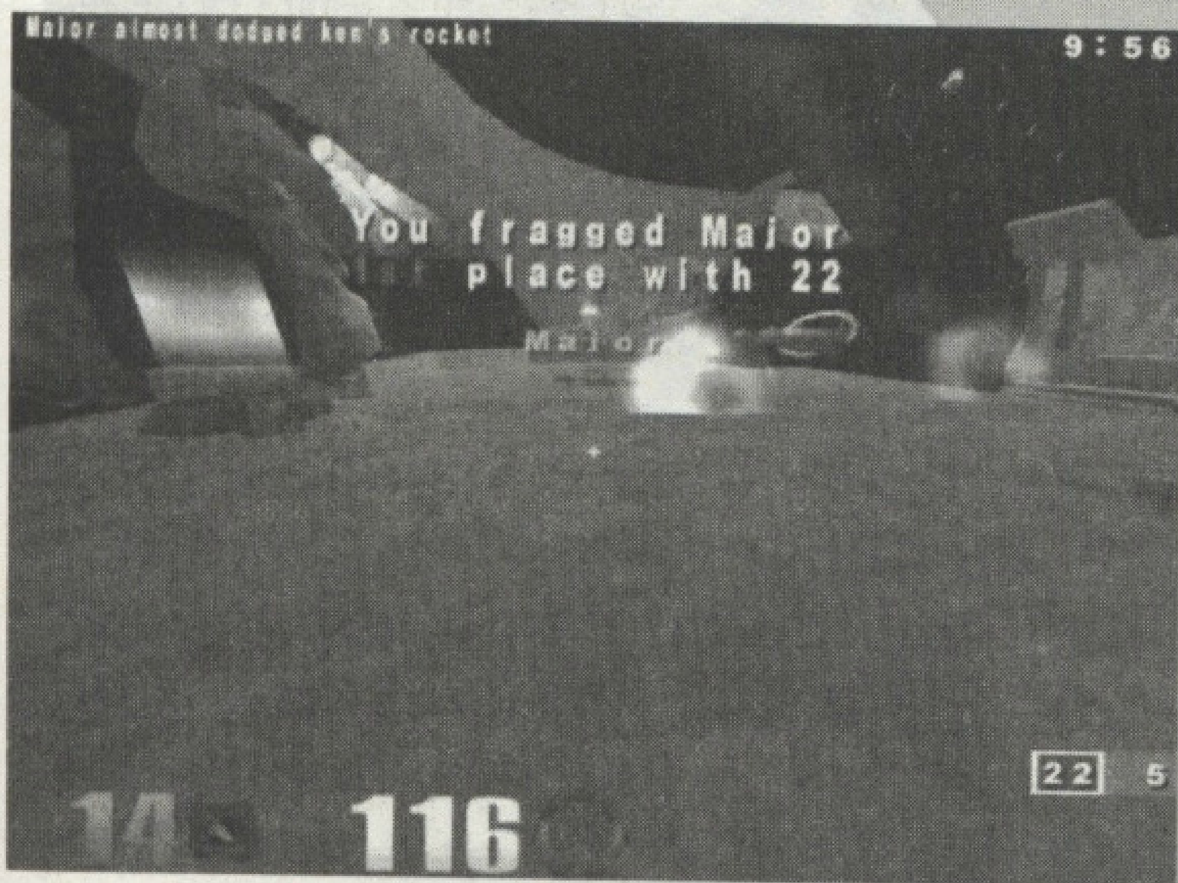


2015年的Quake

北京 KEN

继续昨天的游戏！我脑海里除了Quake外已没有别的了。昨天输得太惨了，这对我这个自诩小脑发达，协调和反应能力奇佳的自大狂来说是个不小的打击。

下意识地按了一下床边的按钮，四周传来美妙的、充满金属味道的女声："现在是公元2015年1月20日星期二早上10：30分，早上好！"时间已经不早了，今天的工作也该开始做了。还好昨天预定的早餐已经从机器里自觉地出来等待我来享用，不过味道总是不如我自己的，机器嘛，忍忍吧。我自己安慰着自己，咬着块面包慢慢地走到工作台前，开始了一天的



工作。这个年头，家里办公已经很普遍了（Soho），几乎没有人天天跑到公司去上班，每天的工作就是做完公司服务器给指定的活，然后将它们发送过去，由服务器自动将每个人的工作汇总，并加以最终整理。

时间过得很快，实在干烦了，紧张的神经已经再也经受不起高负荷的工作量，于是打算消遣一下。偏偏想起了昨天晚上被人打败的情景，总觉得不甘心，不由自主地将手伸向启动房间娱乐系统的按钮……

整个屋子暗了下来，四周闪烁着淡绿色的光晕，周围所有的家具物件都自动地缩到了墙壁里面，一切都在瞬间完成，整个屋子变得空空如也。我已经习惯了，每次游戏之前都要经过这个步骤。"请选择您要进行的游戏"。随着熟悉的金属噪音，我的手习惯性地向着空中的一个全息图像一指，整个房间瞬间一闪，这次传来的是一阵浑厚的男声："Quake The Global Arena Online"。是啊，就是这个游戏，一直吸引着我，使我着迷发狂！看了看前面全息指示器显示上我的积分，好像还不错。在这个游戏里，我的水平并不算差，能打败我的人也不多，但偏偏昨天就输掉了，而且输得很惨，积分也掉了10分。究竟该如何对付他呢？他今天还会不会来呢？

"10、9、8、7……"哇！系统都开始报倒计时了，我还没集中精力呢！真是该死，就是这个状态，跌跌撞撞进入了游戏，眼前一闪，原来的卧室转眼间已成了战场，还没反应过来，已经中了一弹，系统显示生命90%。好在身旁就有一个急救包，顺便拿起了另一边不远处的离子枪，杀将出去。眼前不远处就有一个家伙，拿着火箭筒左跳右跳地到处乱开火，一看就知道是个新手，开火没有目的性，算啦，不理他了，我这么寻思着便开始寻找下一个可以较量的目标。可谁知道这位老兄居然开始向我发动攻击，没办法，只好还击啦！扣住离子枪的扳机就是一阵扫射，甚至连自己眼前也被离子枪美丽的光环搞得眼花缭乱，不过这枪威力真是大，把目标完全罩在了火力范围内，所以那位老兄没几下就挂了。心里面暗自得意，突然觉得手轻微有点发热，原来是刚才离子枪连续开火造成的热量。

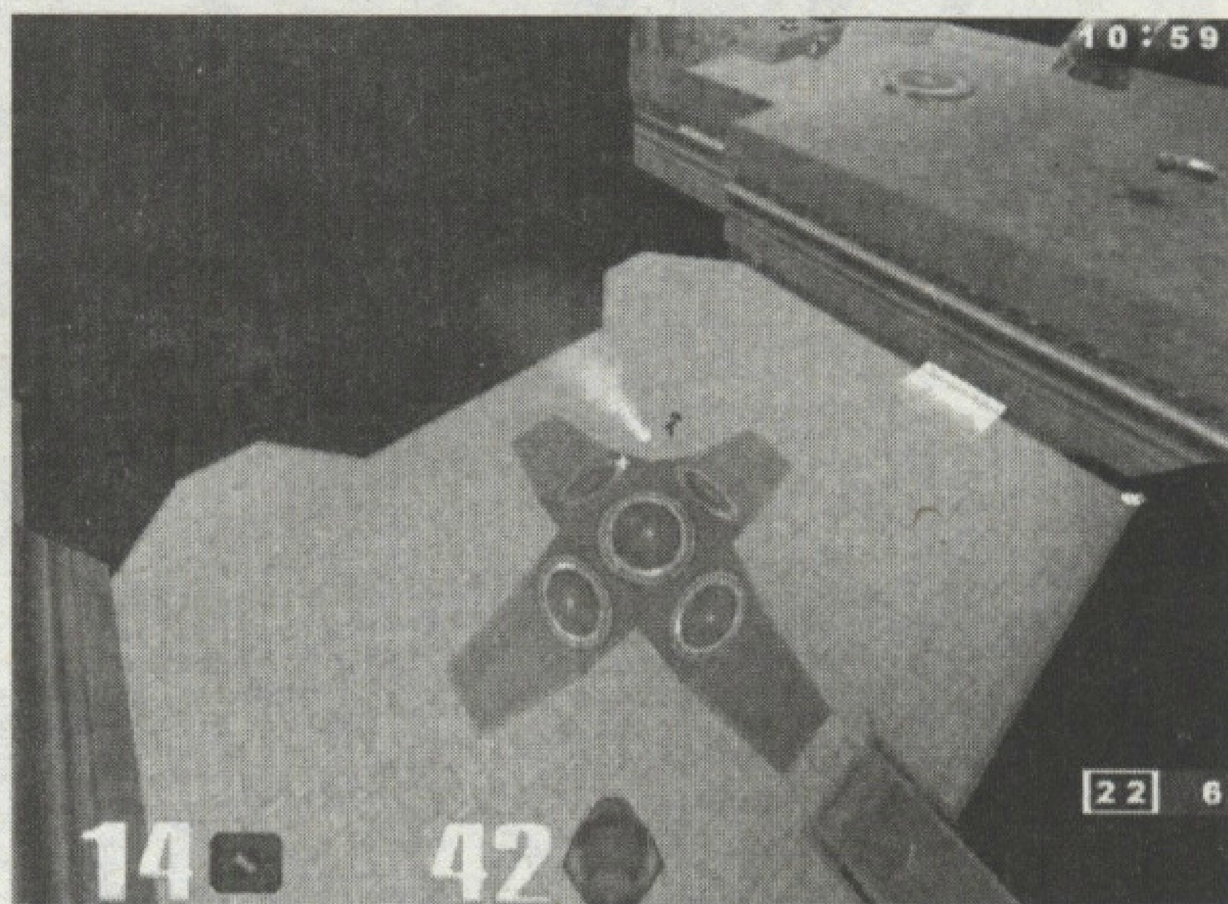
仔细观察了一下，这才发现这里是个废弃的太空站，周围被漆黑无际的太空包围着，一不留神就有可能漂移出去投向死神的怀抱，所以暗自将自己前进的步伐放慢，免得冲得太猛被打出竞技场，这可是很丢面子的事啊！刚想到这里，眼前闪过一枚火箭弹，我下意识地向后一退，顺着火箭弹的去向一看，有个倒霉的家伙就被这枚炮弹的冲击波推到太空外面去了。好悬啊，差一点就换我了。告别了那个倒霉的家伙，继续穿梭于太空站中，今天状态好像有点回升了，一路上干掉了几个，没费吹灰之力，自己的火箭炮也犹如神助，发挥超常。看看自己眼前全息护目镜的指示，我的积分一点一点地涨上去了，心里这个美啊。

生活就是这样，总是在你忘乎所以得意洋洋的时候给你沉重的一击。刚刚还在为自己积分大幅度上升而得意的我，感到一股强大的冲击波，将我向太空推，危险！亏得我引以为傲的协调能力，一个翻滚，顺势抓住了旁边铁管。"系统危险，生命20%"，天哪，谁的Rail Gun！这么准。这种涡轮射线枪单发威力

就是100点生命的伤害，我没挂全要感谢刚才沿路拣的装甲，要不必然Game Over。稳住阵脚后定睛一看，这不是昨天把我打败的那个小子吗？从他钢铁面罩下我感到一种莫名的恐惧，甚至有些透不过气来，不过报仇的心理克服了恐惧，正想找他报仇呢，想到这里换上火箭炮就欲冲出去拼命，等等！我只有20%的体力了，傻冲个啥啊！还是先补充了体力再来吧。对手好像知道我体力不满，还算有风度，并没有趁机向我发动攻击，看来他是想和我公平地来一场。好吧，奉陪到底……

整个竞技场被我跑了一圈，所有能拿的装备都拿了，200装甲200体力，各种武器一应俱全，嘿嘿，不怕你了！为了还礼，我也换了Rail Gun打了他一枪，无奈枪法拙劣，根本没有对他造成威胁，心里埋怨起这个对射击精度要求过高的武器来，为什么不是指哪打哪呢？（废话！那还玩什么游戏）那家伙看见我也用Rail Gun，似乎来了兴趣，左躲右闪，就是让我难以打到，仿佛试图挑起我的斗志。整个竞技场上顿时只剩下两个不停跳跃的小点和一道道不同颜色的射线（我是蓝的，他是红的）。我的脸庞被呼啸而过的射线擦得生疼，可是自己却伤不到对方，越打心里越没底。弹药在慢慢地消耗，他慢慢占据了主动，一枪比一枪打得准，好几次都穿到了我，还是装甲救了我的命。慢慢地，我被逼上了一个断桥，只有很小的活动空间，而下面就是漆黑无际的太空，我感到死亡的气息不断地逼近，想要在这么狭窄的地方躲开对方如此精准的Rail Gun几乎是不可能的，但是每一次大的躲闪都有可能坠落到无尽的太空中去。手中唯一能对对手造成杀伤力的只有火箭炮了，“生命系统60%，装甲系统30%”，该死的电脑，偏偏在这个时候告诉我不想听到的。望了望对手，他已经举起了可怕的Rail Gun，准备做最后一击，但是我不能就这么Game Over啊，我不甘心。一道红色的光束，谁都知道那是Rail Gun发出的死亡之光，我大叫一声，随之腾空而起……

当我落地的时候，已经在距离断桥20米开外的空地上了，Rail Gun的残影还留在刚才我站立的地方，渐渐地消散开来。“生命系统危险30%，装甲系统0%，高度危险，”我的对手大概还不明白我为什么对着自己的脚下开炮，但是这一炮却使我躲开了致命的一击，爆炸的冲击波将我推出了20余米，并到达了我想要到达的地方，因为旁边就有一个100%的急救包。装甲，我爱你！我的对手对我此举似乎有点惊讶，但是他很快就恢复了过来，同样换上火箭炮冲了过来。嘿嘿，现在我就不怕你了，比这个我还是有把握的！没等他冲过来，我的第一发炮弹已经在他面前的地面上爆炸开来，对提前量敏感是我与生俱来的能力，那家伙中了一炮似乎有些慌乱，胡乱地开了一炮，却偏得不知到哪里去了，于是掉头就向废弃的坑道里钻。哈哈，你跑不了！我这么想，心里立刻得意起来，提枪便追，一边开火封住目标可能逃往的各个去向，虽然这里没有空气，但是我仿佛隐隐约约听到对手中弹后的惨叫声。我紧跟着冲进了通道，却丢失了目标，通道互相交错，使人非常容易迷失其间，连那家伙的脚步声都听不到。（这游戏怎么设计得这么真实？没有空气真是听不到啊！）



突然，一个人影一闪！向目标开了一炮后我就开始了狂奔，但始终只是看到他的身影，每次看到他刚刚转向另一个坑道，只留下身影。我就这样没命的追着，越追越觉得不对劲，仿佛对方在耍弄我。突然发现前面是一处死胡同，但那家伙依然向那个方向逃窜，这次可以报仇了……

还有5米，我知道他就在这个通道里，虽然只有5米，但我觉得好像很远，当我的身体距离通道的入口还有半米的时候，眼前闪起了一道熟悉的红色光芒，顿时照亮了整个通道，我下意识地企图收住脚步，但都是徒劳的，惯性将我送到了光束的正中央，这时我看到了我的对手，光束正是从他的Rail Gun发出的，我又一次亲吻了死亡之光。（高！居然预测到我快接近的时候开枪）我感到我的身体在不断往上升，往上……往上……

周围一片漆黑，只有面前微微闪烁着Game Over的字样和浑厚的金属声音：“欢迎您下次光临Quake The Global Arena Online，Good luck！”慢慢地，屋子里又恢复了原样，我的家什又从墙壁里转了出来。浑身大汗的我又回到了我的工作台上，游戏归游戏，到头来我还是要继续工作。



我很了解他，所以对今天的决斗充满了信心。我们同属“雷神”特种部队，他虽比我来得晚些，但说实话：他的确是个战斗天才。我们头一次碰面要从9个月前说起……

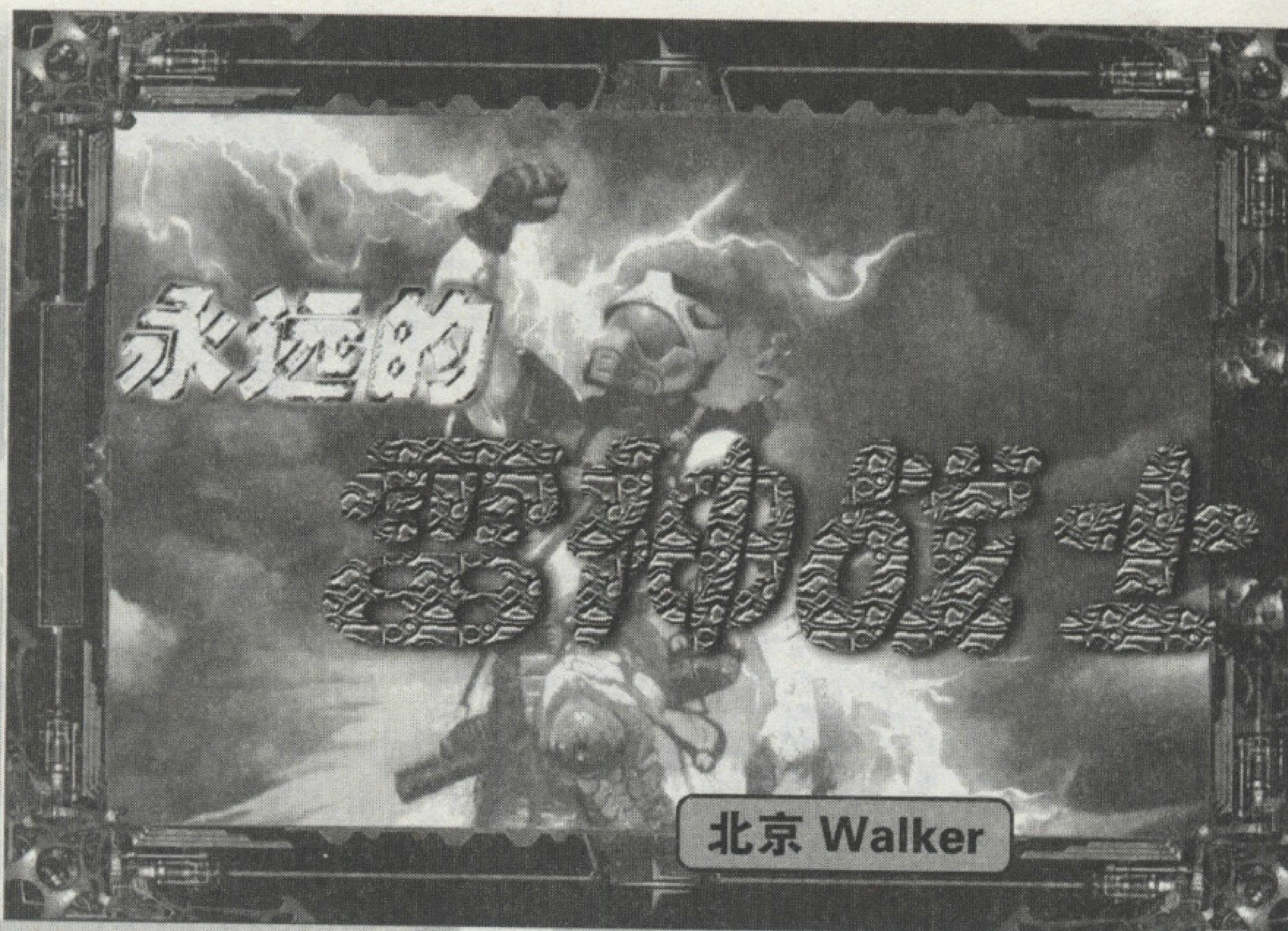
我来这里已经2年多了，由于执行的都是极度危险的任务，所以在这儿我已算是老兵了。部队每隔一段时期都要挑选一批新的死亡战士，他来的时候刚好轮我接待，与他一起的一共四人，最让我注意的就数他了。他个头不高，也并不壮硕，白白净净的，但脸上始终充满了自信的笑容，让我看与其说是个特种兵不如说是个文职工作者更合适。队长在旁边悄悄告诉我，千万不要小看这个小个子，他名叫KEN，原属“三角洲”特种部队，在那里也是数一数二的战士，据说有一次曾经一人用阻击步枪消灭了40多个敌人而自己毫发无损。可对我来说还是打心眼里没把他放在眼里，毕竟隔行如隔山，他是新来的，一不熟悉我们的地形，二不熟悉我们的武器系统，想和我一对一对抗……估计还早呢！

时间一天天过去，他的训练格外刻苦，在新手里早已名列前茅。就是老兵，也有不少败下阵来。我和他也有无数次交手，虽然每次都是我胜，但比分的差距已经越来越小。我明显感觉到他的进步速度越来越快，与他的战斗也越来越紧张，他脸上始终挂着灿烂的笑容，每次比赛后都会向我礼貌地问候，慢慢地我们成了朋友，直到最近他也成了队里数一数二的人物，和我并肩完成了很多惊险的任务。

今天的比赛马上要开始了，特别的是为了模仿真实战斗，这场比赛只有一次机会，也就是说，死一次就意味着失败！其实这场比赛是为了决定谁来担当队长的职务，我们的老队长退役了。我心里在盘算着和他战斗中的战术策略，对我们这些高手来说，技术已不再是问题了，最重要的是战术，其实可以说是一场智力的较量！他的确是战斗天才，尤其是9号枪。可以说是有点夸张的准，他可以在完全失去平衡的状态下在空中击毙你！所以，我必须守住9号枪，9号枪在水下的洞里，地势较低，而他要拿枪不可能没有声音，只要我守在二层的楼梯附近，就可以看到水塘全貌，他插翅难飞。只要他拿不到这个武器，我和他的比赛就会轻松很多。倒计时结束了，我照老样子取了7号枪，拿了盔甲然后迅速冲向水塘附近。在途中我听到了下水的声音，心里暗自窃喜，这下他完了。我弹药充足，15发炮弹怎么也打死他了。我蹲在二楼默默注视着水塘，只要他一露头，他就再见了，我可以说是十拿十稳了，哈哈！1分钟过去……5分钟过去……整整15分钟了，可他始终没露头。我心想他一定知道我在二楼埋伏着，所以只好龟缩在洞里吧。我实在忍不住了，心里算算，我有15发炮弹，先向水塘里打10发炮弹，如果他躲在水里一定被震死，如果不在的话，我再跳入水中，向水塘的洞里再打5发，洞穴狭小，他不可能活！说干就干，一阵炮弹过后没有反应，他在洞里，我肯定！我迅速跳入池塘，向洞口打进了我所有的炮弹……，就在这时我背后有人跳入水中，我不敢相信自己的耳朵，怎么会有第三个人？回头看，是KEN！这次又轮到我不相信自己的眼睛了！没容我多想，他拿着8号电浆机枪向我扫来。8号枪最大的特点是子弹密集，并且直接穿透盔甲（盔甲在8号枪面前没有作用）。一瞬间的事，我眼前一黑……

战斗结束了，可我还丈二和尚摸不着头脑，我知道无论如何我失败了！他走下机器，来到我身边坐下，告诉了全过程。原来他早知我已看出了他的长处——9号枪，如果和我硬拚，绝对没有胜算把握！所以他选择了另一种战术，战斗一开始，他便迅速跳入水中制造假象然后立刻上岸，偷偷躲入旁边的地道，匍匐移动离开，而我这时还在傻乎乎地守在水塘边……他选择了8号枪就是知道我会穿盔甲，而8号枪专克盔甲，他偷偷地蹲在二层旁边的房间里，听着动静……当他听到我跳入水中的声音后，这才跟着跳入水中从背后结果了我！我终于明白了，这场战斗整个就是一场骗局，而我却一步步走向死亡！我恍然大悟，但不得不心服口服，这就是战争的残酷，他成了队长……

谨以此文献给id Software



序幕

残阳如血……

我站在断桥的尽头，俯视着下面那个暗绿色的池塘。水面显得十分平静，间或有水泡翻滚上来，在水面上炸开，发出“咕嘟咕嘟”的声音。强烈的阵风不时呼啸着从我耳边吹过，更衬托出这片天地的寂寥。

但我却不敢有丝毫懈怠，因为我知道他就在那平静的水面下，几乎凝固的气氛中聚集起越来越浓重的杀机，我感到背后有一滴滴冷汗慢慢流淌下来，托着火箭筒的双手也有些潮湿。这种恐惧的感觉已经很久没有出现过了——他，的确是一个可怕的对手……

这是一座废弃很久的堡垒，四面环山，从墙壁上的累累弹痕可以看出，这里曾经发生过多么激烈的战斗。在这次行动中，我奉命据守此处，却遇到了敌人的狙击。我不知“他”是谁，也不知道他来自何方，但身上还在渗血的伤口提醒我：他是我曾经遇到过的最凶狠的敌人。我不知道经过这场战斗之后，我是否还能生存，不过形势已经不允许我再多想……

夕阳把对面的天空染成了一片血红，四面的峭壁在斜阳里显得棱角分明。呼啸的风声中，一个战士在静静地等待着……

周旋

“咕咚！”，一声闷响传入我的耳鼓，他下水了。我浑身一震，把准星对向了离我最远的岸边，那是人们最喜欢出现的地方。我肩上的火箭筒威力极大，杀伤范围广，因此成为战士们最喜欢使用的武器之一。但火箭的飞行速度较慢，我必须预见到他的行动，这样才能发挥出火箭筒的威力。

就在我全神贯注仔细搜索的时候，突然一道蓝光闪过，随着“乒！”的一声巨响，我左肩的装甲被打得粉碎，左臂顿时失去了知觉，人也被巨大的冲击波震得倒退几步，险些从桥上掉了下去。原来他就在我脚下钻出水面，而且我最担心的事情终于发生了——他拿到了Rail Gun。这是一种最新式的武器，发射贫铀弹头，由于是以电磁力推动，初速惊人，导致周围的空气被电离而呈蓝色螺旋状弹道，这是它的著名特征。这种武器基本上不需要计算提前量，一旦命中就有致命危险，能够掌握它的人可以说是真正的杀手，这样的人在全世界也不会超过10个，通过这些天的战斗，我知道他就是其中之一！

我向他的方向发射了一枚火箭弹以干扰他的行动，同时跳下断桥，顺着楼梯向下跑去。穿过回廊的广场平台上有医疗包和完好的装甲，我必须尽快更换以保持战斗力。跳过早已没了窗子的窗口，拿到医疗包的同时我又向侧上方三层平台的门口发了两炮——他一定会绕到那里狙击我，那时我的火箭弹刚好飞到，就请他尝尝弹片的味道吧。果然，当我顺着下面广场上的旋梯退向二层平台上的装甲时，听到门口火箭弹的爆炸声中传出一声呻吟，不过同时耳边又穿过一发贫铀弹，它的尖利啸叫几乎把我的耳朵震聋。

离得太远了，我决定摆脱他的纠缠，想办法与他近战以利于我的火箭筒发挥威力。于是我倒退着向后面地道口的电梯蛇形跑去，同时不断向三层平台楼梯上的他周围发射火箭，这样他在忙于躲避我的火力时就难以精确瞄准了。即便如此，我仍然又一次被他的贫铀弹擦伤。地道中藏有火箭弹，但我已无暇去取——那是个死胡同，进去后很容易被他堵在里面。

乘电梯升至顶楼，我终于松了口气。此时，天色已晚，四周突然沉寂下来，但天边抹出几道晚霞，却是那样的灿烂迷人！

原则

趁着短暂的空隙，我检视了一下自己的情况：健

康状况基本良好，虽有一些小伤，但还不至于影响行动；全身上下都在装甲的保护之下，但在战斗中有些装甲已经破损；武器除了火箭筒之外还有一杆Rail Gun和刚才拿到的M-16枪榴弹发射器，另外背后还背着一支双筒霰弹枪；检视弹药情况火箭筒还剩8发火箭，Rail Gun中贮存着20发弹药，不过枪榴弹发射器中只有5发榴弹，霰弹枪拥有15次发射药量。

突然，周围的寂静使我警觉起来：怎么听不到他的行动了？从刚才的情况来看他已被我击中，因此现在他应该是急于拿到医疗包并补充装甲，可是我却听不到一丝声音。我换上Rail Gun慢慢爬到平台的边缘，准星扫过下面的空场，却没有一个目标，对面墙壁半腰的楼梯上也是空荡荡的，只有风声在呜呜地响。

我决定行动，守则的第一条就是要保持不停的移动，静止对于一个战士来说是致命的错误。我慢慢靠近平台边上通向三层大屋的斜坡通道，还是毫无声息。大屋原来曾是弹药库，现在还留着一些废弃了的大箱子。我悄悄转过楼梯，终于听到了一声粗重的呼吸。果然在此，我握紧火箭筒，猛然从箱子后面跃了出来，但就在即将扣动扳机的时候，我停了下来——他为什么倒在地上？再次观察之后我确信他是被我刚才的火箭弹震到了，正是好时机！我再次举起了火箭筒，食指慢慢扣紧了扳机，结束战斗吧，为什么不呢？我已厌倦了这样的生活，让我解脱吧……

可是迟疑了半响，我终于放下了手里的枪，慢慢走了过去。他的伤势并不严重，只是被冲击波震得晕了过去，那杆可怕的Rail Gun还拿在手中。在头盔后面是一个什么样的人呢？我犹豫了半天，终于打消了掀开他的头盔看看的想法，只是瞧了一眼他的铭牌，“Lanqiao”，上面刻着这样几个字母。我从怀里掏出两个医疗药包放在他的旁边，然后慢慢地退回了顶楼平台。

为什么要这么做呢？我也不知道，坐在平台上的我任由飞旋的风吹过面庞。也许是战士的原则阻止我向一个倒在地上的人开枪吧，可他是我的敌人啊！我感到头脑有些混乱，我做错了什么吗？

眩晕中我的眼前却慢慢出现了一个凄美的身影，似乎触手可及的她好像在向我诉说着什么，我感到心中涌起一阵从未感受过的刺痛……

决斗

不知过了多久，突然“砰”地一发火箭弹打在离我老远的墙壁上，把我拉回了现实世界，紧跟着又是一发，是他用战士特有的方式在向我致敬。我走到平台边上，只见他出现在对面大屋的门口，我们互相凝视着，许久……

几乎是同时，两个人突然行动起来——战斗又开始了！

我沿着斜坡冲进大屋，刚转过楼梯迎面一发火箭弹就从我的眼前掠过，打在后面的墙壁上。我本能地回敬了一炮，跳跃起来，又是一发火箭弹从我脚下穿过。两个人互相围绕着跳跃，不停地向对方开火，屋中充满了爆炸的闪光，弹片飞溅。他的移动实在纯熟，我无法预测到他的下一步行动，打出的火箭弹只是在他周围炸开。慢慢地，我的火箭弹越来越少，最后一发我打向他的身前。就在他受阻的瞬间，我扔掉火箭筒，换上榴弹发射器，沿着墙壁上的楼梯退向二层平台的医疗药包。他跳跃着躲避我发射的一发发榴弹，还在不停地向我开火。就在我拿到药包的同时，一发火箭弹在我身旁爆炸，激起的气浪把我推下平台，跌落到下面的空场上。我感到血液不断地从我的身体里流出，每跳跃一下都要承受钻心的疼痛。这时我已感觉不到恐惧，我的灵魂似乎早已飘离了自己的肉体，在看着自己的躯壳不停地跳动。我换上了Rail Gun，耐心地在弹雨中等待时机。冷静、冷静，我在心中大喊，可是我的手臂却很难保持稳定，我太虚弱了，我的准星在他的周围颤抖着。又一发火箭弹打了过来，我猛然一个趔趄，就在这时，我的食指扣动扳机，“乒！”，只感觉一股强大的后坐力推向我的肩膀，同时一道蓝光带着美丽的蓝色漩涡倏然喷出，对面的他身子猛然一歪，击中了！一股狂喜涌上我的心头。

然而就在我等待Rail Gun充电以便发出最后的致命一击的时候，一发火箭弹摇摇晃晃地飞了过来，就炸响在我的脚下。我感到自己的躯体慢慢地飘了起来，就像远行的游子回到了故乡，又像是漫长的等待终于有了结果。我陶醉在无比的轻松之中，我的灵魂升腾而上，超越了灿烂的晚霞去追寻那个美妙的身影，恍惚中我似乎看到了她的微笑……

命运

也许，这就是战士的命运，不停地战斗，在“正当”的理由下杀人与被杀，摒弃人类的所有情感。只是我不知道这一切是如何发生的，也不知道它什么时候能够结束。我记得最初是一种美好的感情驱使我投入战斗，承受一次次的挫折，但不知不觉之中，我却为战斗的本身所陶醉，而忘却了它的目的是什么。这一场战斗结束了，别处的战斗却还在继续，死亡是战士的归宿，但难道它也是我们的命运吗？

我失去我的心

北京 棍僧

我本来是可以永远离开这块充满血腥与杀戮的世界的，但我依然留下了，我不知道这究竟是因为什么？有时我一直在想：难道我离不开这种疯狂的行径了吗？

大约3年前的一天，地球上依旧是和煦而明媚的阳光，熙攘而有序的车流，到处是友善而热情的朋友，我正在家中做着前往Strogg基地进行侦察的准备，我的很多朋友都已经出发，却至今没有回来，我想我该去了……

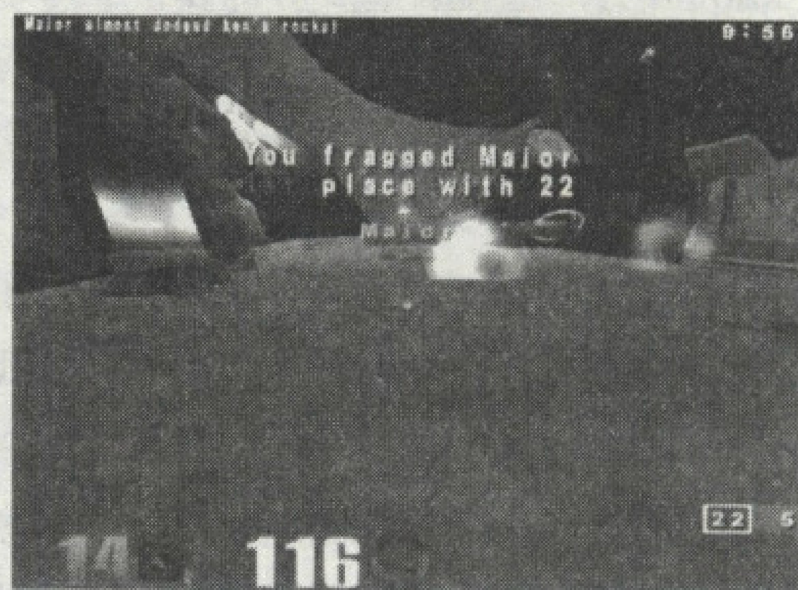
第一年

刚刚到达Strogg基地，我唯一的感觉就是恐怖，那时没有任何人的支援，敌人是那些外星球的异类，我的战斗经验更无从谈起。在一个个艰难的战役中，我的心麻木了，当无法沟通的外星人向你冲来的时候，你没有任何的选择，不是他死，就是我亡。我当时确实异常迷茫，为什么拥有如此高文明的外星人会这样倾向暴力与血腥。我想离开，我要杀出一条血路回家。杀戮是无奈的，我如果能回家我将永远与之“再见”。一年即将过去，我也即将杀离这块血与火的世界。就在此时，一直困扰我的通讯问题终于解决了，我可以和地球的家人沟通了，我的思乡之情减去了几许，而且在Strogg的基地中发现了许多在我前前后后来此探险的朋友，我决定再留一段时间。

第二年

大约是新年后的第二天，我的朋友之间开始有人互相杀戮了。不久，越来越多的人卷进来。我发现所有的人仿佛都变了，都不再把对方视为同类，而把互相杀戮视为能带来极大欢感的游戏，战斗愈发残忍。我本没有任何冲动要加入进来，我想我还算是理智的一员，消灭异类与同族间相残，毕竟还是有区别的，我是不会把这种互相屠杀当作消遣工具的，我必须离开这里了。就在走的那天中午，意想不到的事情发生了，前往飞船基地的通路突然成了战场，在我赶去飞船基地的路上遭到了围攻，我最好的朋友倒在了凶猛的炮火之下，我也险些死去。我要为自己和朋友报仇，当我前去挑战的时候，我发现我几乎连逃命都不会。我躺在病床上，我想应该面对战斗而不是逃避，我再次决定留下来。

第三年



在我决定长期安家后，我购买了一座名唤“TNT2”的高档住宅。在这里我经受了严格的战斗训练，当我再出来时，我发现自己也变了。生存的本能已经使我根本没有时间，更没有兴趣辨别任何活动物体的种族，射杀成了唯一的条件反射。在将火箭炮射向生物躯壳的时候，我忽然想起了那些在我初到此地，与我生死相搏的外星人。我们和他们同样是具有高度文明的种族，但高度文明并不能阻挡原始的屠杀，甚至成为创造杀人利器的源动力。我发现善良的内心也往往隐藏着残暴的欲望，而嗜血后带来更大的暴力冲动，大约是通常的现象吧。我不停地奔跑、跳跃，杀人与被杀……我发现射杀——我唯一的条件反射，已使我成了一台杀人机器和凶猛的低等生物。

这一年就要过完了，本来注定要在杀人与被杀间度过。但前天，就在前天，我放走了三年来第一个向我开枪的人，因为什么我不知道。是飘逸的长发？是婀娜的身姿？是娇媚的容颜？还是……

这两天我的枪再也打不准了，我已经连杀人都不会了，我只感到头脑中是一片空白。我有一种冲动，我要走，但是为什么呢？我也不知道。

我回到了家里，我终于知道了原因，是因为“爱”！是的，我们都需要爱……

MAGIC
The Gathering®
万智牌®

听说过万智牌吗？想试试吗？现有三国志联盟免费培训机会！
想得到一张吕布金牌吗？想得到价值78元的高级版起始用牌吗？
想得到占领王国的勋章，三国霸主稳稳坐吗？想好玩又交朋友吗？

快快加入万智牌三国志联盟健智活动！

中国地区一级代理
北京新边界科技有限公司:
010-68340295,010-68335552-8256
中国地区一级代理
北京国琳文化体育娱乐中心: 010-65257934，65263360

北京

北纬软件之家
牡丹园店: 62362042、62362086
洋桥店: 67542711、67542710
陶然亭分店:63570700
通州银地商厦288呼10269
航天桥捷径:68520836
汇通三里河店:68584847
中关村大恒光盘中心:62628396
大恒光盘中心顺义店:88492246
大众软件读者服务部
晶合磁器口北京总店:67164859
晶合长椿街分店:66018119
晶合万寿路分店: 68259093
晶合和平里分店:82410214
晶合垂杨柳分店:67786334
北京城乡仓储大超市三层软件专柜:62633176
百软阁: 百脑汇三层: 65995716
北京鲲鹏翔宇科技有限公司
一分店地址:元熙门北里甲13号
二分店地址:北京市门头沟区三家店水闸路8号
6427,8017/69825217
鸿达软件专卖: 大钟寺明光电脑广场二层G36档，
13001990542 BP2000;68335566-33358
英杰电脑工作室
北京市朝阳区将台路商业街6号楼33号，64385541
外文书店: 王府井大街，62054612
国琳沙滩中心店: 65257934
国琳前门店: 63187570
国琳赵登禹店: 66111178
双榆树红彤书屋: 13801324686
科苑书城四星音像部: (公主坟) 68515544-2096
永盛宏基商贸公司万智牌门市部(丰盛胡同): 67159197
蓝岛大厦(西区)五层文体组: 68515544-2096
利生体育商厦一层卡屋: 65270924
天时达体育用品商店(马甸) 62021557
篮足文体用品商店(东大桥) 65080985
中侨商场: 丰台万庄中桥免税商场地下一层
华联商城体育运动卡专卖: 西城展览路
北京麒麟大厦五层文体组: 朝阳三里屯

上海

上海太平洋电脑城一层: 科技书店，钜隆软件连锁62104588
上海万智牌新攻略天地: 徐汇区番禺路797号
上海锐步科技发展有限公司
天山支路201号芙蓉江电脑城120房间，62752355,65030182
上海强普市场推广公司(歌德巴赫智趣玩具店):
上海市长宁区长顺路11号荣广大厦808，62089807
华侨店，南方家乐福店，金桥家乐福店，香港名店街店
上海万智牌健智中心NO.1(陆家浜路，跨龙路) 63787901
上海万智牌健智中心NO.2(虹口区临潼路309号) 65376628
上海万智牌健智中心NO.3(浦东大道1654号近巨野路)
上海万智牌健智中心NO.4(嘉定北大街嘉定图书馆一楼)
59533803
上海万智牌健智中心NO. 5(福州路黄埔少年宫) 63520366
顺昌店: 卢湾区顺昌路583号(近徐家汇路) 63281769
福州店: 黄浦区福州路539号(黄浦区少年宫) 63520366
黄浦区南京东路市百一店七楼体育运动特区(电梯口)
徐汇区港汇广场三楼333A礼品屋
徐汇店1 华山路1837号
徐汇店2 桂林路120号，(上师大附中) 647015288 - 309
长宁店: 茅台路天山综合市场46号
(娄山关路口) 13301854881，13003124748
乌中店 静安区乌鲁木齐中路185号 64371864
静安店 新闸路1545号(近常德路) 62895105
静安区乌鲁木齐路185号: 64371864
浦东店1 浦东新区潍坊路113号 58305469
浦东店2 浦东新区栖霞路39号-1: 58760061
浦东店3 浦东大道2746弄6号: 1272501359
浦东店4 上钢二村64号103室爱的文化用品
(历城路，昌里路口) 58475043
闵行店 罗香路79号

天津

天界万智牌健智中心，天津市和平区建设路45号，
23322708
天津新时代文化美术用品总汇，
天津市河西区徽州道31号，23263508
天津宁波道美术用品商店，
天津通北路北方文化用品批发市场
天津市华联商厦六楼
天津市津科技工贸服务中心，南开区鞍山西道273号
,27387820 名流屋星卡球迷俱乐部(佟楼): 23321331

哈尔滨

哈尔滨中正科技有限责任公司，哈尔滨市南岗区松明街30号，6305201

沈阳

盛琳球星卡专营店，皇姑区崇山中路99号3门: 86250466

大连

中外球星卡站，西岗区长春路162号: 3607361
大连万智牌专门店大连沙区黄河路959-973号1-6: 4200647

太原

太原大众软件一分部 解放路36号Tel;0351-7234490
太原大众软件二分部 新建南路138号 Tel;0351-4132971

无锡

无锡佳盟电脑超市 中山南路35号0510-2722436

苏州

苏州沧浪精华电脑软件公司 干将东路35号0512-7246529

南京

好比卡店: 中山东路145号南京市体委内: 4458189
南京众智万智牌专卖店(上海路)
南京新高科技服务有限公司025-3352862
图书大厦电脑文化广场025-6645151转240
珠江路软件园025-03374656
大众软件服务部025-3608952

成都

万智牌专门店
成都市新南路118号百脑汇电脑商城413号，5442982
陶拉里压万智牌专门店，成都市一环南路一段53号
跃然万智牌专卖店，猛追湾街6号: 6669217
好比万智牌专卖店: 共和路2号，13908051715

重庆

重庆连邦软件专卖店023-63874357
一分部重庆电子大厦2楼23#023-63858239
二分部石桥铺泰兴广场2楼B2082 023-68637223
三分部重庆大学正门023-65406394

湖南

1 长沙地区: 友联电游 (0731)4427464-8899
河西区 (0731)8713123
定王台店 (0731)2246104
明镜书社 (0731)4446315
朝阳创胜 (0731)4143615
合峰分店 (0731)4125706
2 常德地区: X86软件 (0736)7258874
X86分店 (0736)7226688-8268
3 株洲地区 协创电脑 (0733)8881905
4 湘潭地区: 8236097

厦门

厦门新鸿杰工贸发展有限公司， 天湖路32-36号
诚森电脑市场A16号，5090754
厦门湖滨南路东段对外图书交流中心电脑部
厦门思明南路南瓜软件
厦门思明南路邮局报刊零售公司
厦门湖里区红雨书店
厦门同安区同安支点软件

河北

河北涿州甲秀路中段新时代电脑 0312-3634100

河南

郑州晶和软件专卖:郑州市大学路30号附5号，0371-6993569

青岛

青岛大汇电子，青岛市辽宁路280号，0532-3821397

宁波

宁波连邦电脑软件有限公司:0574-7339382，宁波市百丈路128号
宁波正普，0574-7249485

杭州

杭州南北电脑，杭州教工路45号，0571-8079935 8079945
南北一分部
南北分部庆春路86号家友超市底楼，0571-7215588-8380
南北电脑二分部
秋涛路省家电市场四楼，0571-6982497
杭州黑马计算机软件技术公司，昆明圆通北路3号，
0871-5191804 (800 805) 5191795

浙江

黄岩红星: 台州黄岩九峰路89号，0576-4259955
路桥快捷电脑: 0576-2433636，
温州三元电脑: 0577-8377650
嘉兴一族: 嘉兴中山路120号，0573-2087320

福州

福建联邦信息有限公司: 福州市鼓屏路136号,0591-7817744
鼓屏店(鼓屏路)，科嘉店，客户服务中心



中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广的健智体育项目

补丁铺

大家好！告诉大家一个不幸的消息，补丁铺从今天起开始关门了。为什么？因为……今天是愚人节！哈哈，跟大家开个玩笑啦。其实到今天为止，我们工作室接手补丁铺已经有一年了，这倒是个值得庆贺的日子。在每年的四月一号，都不知道会有多少人上当受骗，被人愚弄。记得那还是在上大学的时候，那一天也是四月一号，虽然没有人提醒这一天的与众不同，但是大家却都是个个心怀鬼胎，既想耍弄别人，又不想被人骗。下课了，突然我们班长（女生）跑进来告诉我们，"所有男生立即到六楼（我们楼中最高的一层）去帮忙搬东西！"大家一看班长大人发话，自然也不含糊，立刻"噔噔"爬上六楼，却只见空空荡荡，有脑袋快的哥们突然反应过来，糟了，上当了！等我们一个个灰溜溜地走下楼时，那些女同学却象迎接打仗回来的英雄一样，在下面边鼓掌、边不怀好意地笑。呵呵，没想到"才智过人"的掌柜的我竟然也会上当受骗，这个世道呀。

好了，就不说我的糗事了，还是继续跟大家来谈谈我们的补丁吧，这期我将为大家带来《魔法门Ⅷ》、《三国志Ⅶ》的修改器，还有《命令与征服Ⅱ——烈焰风暴》的地图全开工具等好东东。如果大家想在网上直接找到这些补丁，也可以去我们的合作站点——浪潮游戏资讯网（http://game.s800.net）看看。

北京 枫茗轩工作室

《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》修改器

Might and Magic Ⅷ: Day of the Destroyer

没想到，《魔法门Ⅷ》这么快就上市了，还好掌柜的我手够快，及时弄到这个东东。不过游戏的难度似乎也不小，如果不想在提高自己水平上花费太多功夫的话，那么就来试试这个修改器吧。

使用方法：将子目录\MM8TRN下的执行文件拷贝到游戏所在目录下，运行这个文件，然后在游戏中按下相应的热键就可以实现相应的功能，它包括两种修改方式：

一、改变所有成员属性：

F1：加5000金钱

F2：加50食物

F3：无限生命(on/off)。当打开时，你的英雄的生命值会加到4096，关闭时就又回到原来的数值，适合在战斗中使用。

2键：无限魔法(on/off)。和无限生命的使用方法是一样的。

二、改变单一成员属性：

你必须选定一个成员，方法是在修改器中使用PageUp/PageDown，你可以看到你的每个成员的名字。

F5：加200生命值

F6：加200魔法值

F7：加20技能值

F8：加5000经验值

F9：加1个段位

1键：各项数值（魔法力，智力，个性，耐力，精确度，速度，运气）加10点

《命令与征服Ⅱ——烈焰风暴》的地图全开工具

Tiberian Sun: Firestorm

《命令与征服——泰伯利亚之日》自打上市后，虽然销量非常好，但却引来玩家的一片责备之声，一时间批评Westwood的声音此起彼伏。而Westwood似乎对此也有耳闻，于是他们赶紧制作了这部游戏的资料片《烈焰风暴》以尽可能地弥补负面影响。其实总体来说，这部新游戏还是很不错的，大家可以试试。这个东东就是《烈焰风暴》的地图全开工具。

使用方法：先将子目录\TSFIRMR下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后进入游戏。在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面上来，在这里运行刚刚拷贝过来的执行文件TSFIRMR.EXE，即可将游戏中的地图全部打开。

《命令与征服Ⅱ——烈焰风暴》可编辑的INI文件

Tiberian Sun: Firestorm

如果你想制作一部自己的《烈焰风暴》，那么就试着改改这两个INI文件吧，它可以让你随心所欲地修改《烈焰风暴》。

使用方法：先自行修改子目录\TSFIRINI下的两个INI文件，然后再把它们拷贝到游戏所在目录下即可。

《三国志Ⅶ》武将属性编辑器

最近好游戏又多了起来，《三国志Ⅶ》自然也算是其中一部。玩家们还记得六七年前大家一起玩《三国志Ⅱ》时商量如何对敌的场景吗？现在竟然都出到第七部了，时间过得真叫快呀。这个东东就是这部最新日文版游戏的武将属性编辑器，希望广大"三国"迷们能用得上。

使用方法：将子目录\SAN7TRN下的所有文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件S7E.EXE，在这个编辑器的菜单中选择打开游戏的数据文件，接着就可以从中挑选你想修改的武将，然后把他改成一个怪物，看看敌方还有谁能打得过你。

《赛普特拉战记》内存修改器

Septerra Core

这也是最近值得一玩的大片，这个东东就是它的修改器。

使用方法：先将子目录\SEPCORT3下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件SEPCORT3.EXE，并在游戏面板上点击相应的按钮，这样你的人就可以拥有无限金钱及生命值。接着进入游戏，你就可以看到这些变化了。

《真爱》修改器

Tarzan

这个东东就是《真爱》的修改器

使用方法：直接运行子目录\TRUELOVE下的执行文件TRUELOVET.EXE，按F10锁定Lifes为10，F11锁定Points为250，F12锁定Shots为99。

《模拟人生》的新增设施

The Sims

《模拟人生》的一大特色便是它有相当大的开放性和可扩充性。在"人生"中模拟的人们可以不断地通过"自力更生"或到网上"挖掘"出新的"生活配件"添加到游戏中，这无疑给游戏平添了无限的乐趣。这次掌柜的我就先把手边上的一幢新屋和一些新地板砖拿出来给大家小试一下，将来找个机会我一定带大家直接去"模拟仓库"里自选，想要多少拿多少，呵呵。

使用方法：1.装新地板：将子目录\SIMSFLR下的所有FLR文件拷贝到游戏目录下的GameData子目录的Floors目录中即可；2.装新墙纸：将子目录\SIMSWALL下的所有WLL文件拷贝到游戏目录下GameData子目录的Walls目录中即可，这里除了墙纸外，还包含了三幅大型壁画；3.安装新房屋：将子目录\SIMSHOUSE下的所有IFF文件拷贝到游戏目录下UserData子目录的Houses目录中，覆盖原有文件即可。建议你先备份一下原来的房屋文件，若房屋使用了额外定制的墙壁或地板，请参照上面的方法安装新的地板和墙纸。有一点必须提一下，就是House??.iff的??是指房屋在地图上所处的位置，不要随意改动或移动房屋的位置，以免你的房屋出口朝着错误的方向。

《法老王》修改器

Pharaoh

"埃及不是一天建成的！"当掌柜的我痴迷在《法老王》中的时候，真是深深地体会到了这一点。然而总有些心急的"法老"就是想在"一天"之内建起规模庞大的王国，拥有富丽堂皇的宫殿，看到雄伟壮观的金字塔，那么，就必须依靠这个修改器了。

使用方法：运行子目录\PHARAOT下的执行文件PHARAOT.EXE安装到硬盘上，然后再运行执行文件Pharaot3.exe打开修改器。接着运行游戏，按Alt+Tab切换到修改器界面，再按下Alt+M键可得到无限金钱，Ctrl+Alt+N键可跳关，按Alt+1……"="键可设定当前月份。

《法老王》增强任务补丁

Pharaoh

这是《法老王》的增强任务，各位已经大功告成的"法老"们又该有的忙了。

使用方法：直接运行子目录\PHARAOT下的执行文件PHARAOP.EXE，自动安装到游戏目录中即可。

秘技屋

极度魔界

Nox

在游戏的控制平台中输入字符串Racoiaws以激活秘技模式，接下来在控制平台中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

help cheat：显示所有的欺骗密技
cheat ability：重新安排使用者的能力
cheat goto {waypoint | x y}：去所输入的地点
cheat health：补满所有的生命
cheat mana：补满所有的力量
cheat level #：设置游戏到第＃关
cheat spells #：设置所有的魔法为＃级
cheat gold #：增加金钱
set god：进入上帝模式并且有无限的力量

半条命——反击

Half-Life: Counterstrike

在服务器的控制台上，输入字符串type sv_cheats 1激活秘技模式，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

changelevel (levelname)：改变关卡
impulse101：$16000
givespaceweapon_awp：阻击手来复枪
sv_gravity (-999 to 999999)：调整地心引力（从－999到999）

神偷金版

Thief Gold

在游戏中增加关卡：首先安装游戏的时候选择完全安装，然后将光盘中goodies目录下的DromEd文件解压缩到游戏安装根目录下，这样你就可以增加自己创建的关卡了。另外，在游戏中同时按下CTRL+ALT+SHIFT+END 就可以直接进入下一关，但得不到过关后的奖金。

失落的永恒

Planescape: Torment

以下所有英文均为游戏中用词。在world map里右上方lower ward里的Dead Nations左下方的stale marys chambers里找stale mary对话，对话过程中所有内容均选择1。即Answer1：“I had some questions”；Answer2：“Mary,I need to speak with the silent king.can you help me”；Answer3：“I need to leave this place”。随后可以得到3750经验值，而后便可离开，再去左上边的洞传送到silent king处。但如果得到经验值后不离开，而是寻找stale mary重复上面的三个问题，便又可以得到3750经验值——即在这里可重复获取经验。

领土

Dominon

在游戏中按下回车键，然后输入下列字符串后再次按下回车键以得到相应的秘技功能

LUSHEE：增加资源
INFRARED：显示地图
COMBUSTION：杀死敌军单位
ZIPPER：快速建造（电脑方也享受同等待遇）

恺撒 III

Caesar III

在游戏中点击右键，然后同时按下Alt+K，再同时按下下列键以获得相应的秘技功能：

ALT+V：直接获胜
ALT+C：更多的现金

另外还可以修改游戏——在修改前先进行备份，然后使用文本编辑器对c3_model文件进行编辑，通过编辑此文件可以改变以下属性：改变物品的价格（降低或免费），提高可取度，降低建造东东所需雇佣的人数。

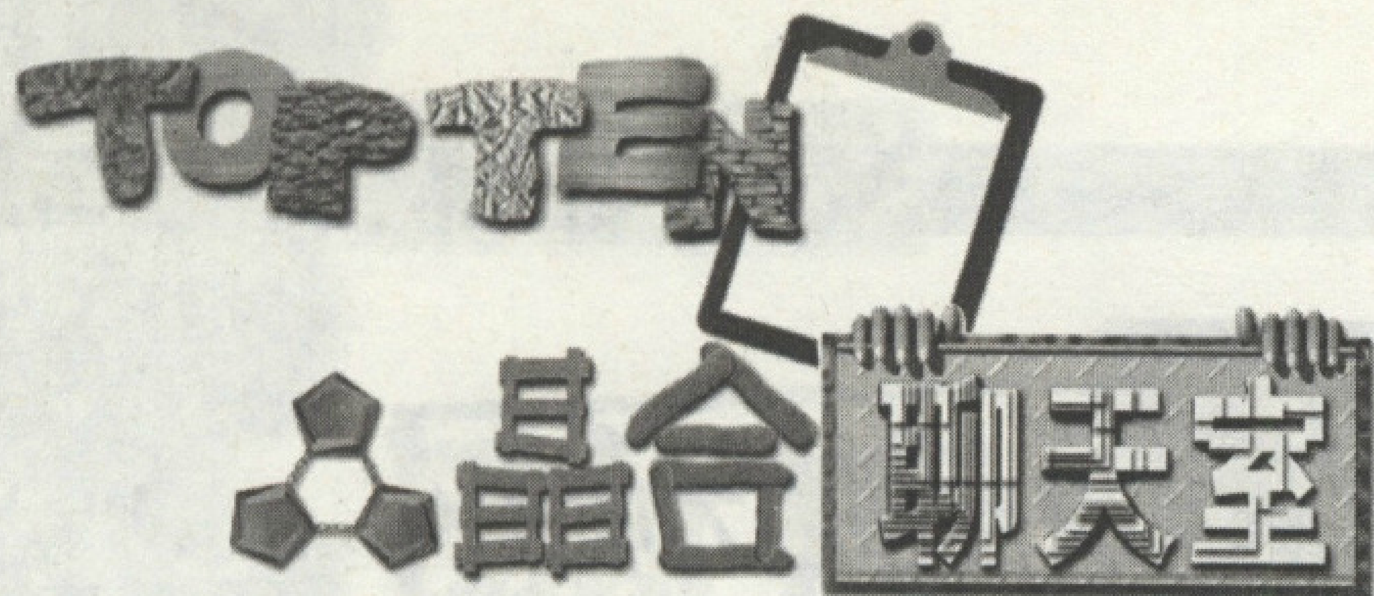
街道战争

Street Wars

游戏中选择队伍颜色时输入以下字符串并按下回车，如果输入正确可听到声效，同时得到相应的秘技效果。此外，游戏中可以通过按C来切换欺骗模式。

speed364：在网络模式中速度加快
worker928：在任何时候都可以购买工人
pickup036：捡起敌人的烟火
weapons563：从强盗那里购买武器
tenants458：在任何时候可以选择客房
loans458：可以从银行借出任何数目的钱
estates216：在任何条件下买入一个不动产

E-MAIL: ianjiao@163.net
web: http://www.tianjiao.net



夜深了，一切又是我“生铁”的天下了，哈哈哈哈……

我在暗处飞着，穿过静寂的街巷，顾不得享受那路灯前盘旋的快感，就直奔晶合聊天室而去。

在胡同的深处，那间白日里喧嚣而俗的聊天小屋，现在竟也在睡魔的威摄下乖乖地屈服了。可是……那是谁？我看见一个高大而僵硬的人型生物，光着身子，在房梁上爬行……噢，不必惊慌，那是梦游者WALKER。他一向如此，每逢春夜，上房WALK。不要打搅他。

我轻轻地落下来，化作影子，从门缝里钻进聊天室。内里一片黑暗。我踌躇满志，心潮澎湃——早晚有一夜，我要将这聊天室，变为黑暗的子民们狂欢的圣堂！……嗯？是谁躲在房间里窃笑？我抬头望去，只见吸血公爵“凡派尔”、长满木耳的“黑木头”、肉禽“天堂鸟”还有我又恨又怕的工头儿“坏月亮”——他们统统倒挂在天花板上，眨着血眼，正冲我乐呢！

在我惶恐不安的时候，突然听得一声惨叫，有人挠了几下房梁！随着一阵日本动漫音乐的呼啸而去，我看见窗外，WALKER被一只怪鸡叼飞了。

“那是鲲。”不知是谁静静地说。

来吧，拉上你的窗帘，点起你的油灯，来听听聊天室夜里的故事……

山东 阿猫

两指直叩陋斋门，时感阴风扑面，心生不祥之念。开门者蓬发遮目，面无血色，身后燃起熊熊火焰。开口直逼正题，拉我进门入席……吾遂于其旁端坐……侧目见其肩双燃火苗，庆幸之前将厅门虚掩，一切见机行事，以免误遭毒手……（后文不详）

（是我开的门。）

四川 吴伟

喂！小编你在哪里，我们不是刚才还在一起吗？你到哪儿去了？

呀！我觉得这个地方好熟悉。

啊！有枪声！“砰砰砰”！这不是里昂么？我想看个究竟。我走过去一看，里昂正拿着火箭筒对着小编们说：“GOOD BYE，怪物！”

我正要阻止里昂……可是已经太晚了，炮弹已经发射出去，打得小编们头、手、脚都“搬家”了。

（你错了，孩子！那不是里昂，是我，MR.生铁。）

广东 周家锐

玩《FIFA99》开部P166就够了；玩《生化危机》没有PⅡ都别想问津；到了《极品飞车Ⅳ》不用PⅢ+TNT2几乎没法玩……游戏到底是用来消遣，还是用来测试硬件的？

（说得好，鼓掌——噼呖啪啦！我来回答你的质问：游戏最主要是让软硬件厂商赚钱的。）

天津 JOHN LEE

最近，正版软件的价格的确降下来了，可价格的下降也直接导致了包装的下降。看看最近出的几款游戏——STAR CRAFT用一个破塑料盒子包着，连用户反馈都没有；DIABLO干脆用了一个破纸盒子直接包装，一般游戏都是外面一层软纸夹子。里面一层硬纸夹子（生铁：反正全是夹子）。再看说明书，STAR CRAFT说明书的中文名字和游戏里的都不一样；DIABLO的更简略得说不出口，一款英文游戏，竟没有魔法和物品说明！

（知道这叫什么吗？这叫“向盗版宣战”！你烂？我比你还烂！再说了，说明书把什么都写清了，还要我们挂在房上的那些“鬼编”干什么？再说深一点，正版的如果物超所值，那买盗版的不就更少了嘛！啊？好象有点不着调儿！）

广东 徐亮

我市是老盗黑点，全班有电脑的同学正版游戏软件的数量仅为4套，有时想买正版也买不到。正是因为这样我的光驱上个月“壮烈地牺牲”了。全市区大约有一间是卖正版的，但还不是纯的，而是正版、盗版都有，而且盗版比正版多1000倍（绝不是夸大）。

唉！何时才会有正版专门店？

（光驱壮烈牺牲我信。可最后一句话生铁听着有点……那个。告诉你个真实的趣闻。不久前一位可爱的读者来电话说：“您好！是娱乐组吗？我有个游戏问题想请教。是这样的，听说晶合出了《特勤机甲队Ⅲ》这个游戏。我就想先买一盘盗版的玩玩，然后再买正版的。可还没等买正版，游戏就玩不过去了，请问第3关……”

话音未落，娱乐组全体员工从天花板上掉了下来。这算什么？还有更高的人呢！望下看。）

天津 江民

这是那位仁兄网上来函洋洋万言后的结尾：“……祝众小便身体健康，天天HAPPY！”

（“众小便”？OH MY GOD！I LOVE THIS JOBS！）

晶合实验室 生铁





告诉你们，千万别受骗！什么DRAGONLANCE龙骑士？明明就是那个顶烂的怕见阳光的吸血鬼凡派尔（VAMPIRE）！就是他逼着我写的榜评，看！这是血衣！呜呜呜……

行了，开头已经凑够70个字了。

游戏界应该是一个更新换代极快的领域。想想看，这项20世纪最伟大的娱乐形式从出现到今天，也不过20多年的时间。咱们国内的游戏制作业诞生到现在才区区5年！可越是日新月异的年代，越容易造就更多的遗老遗少。就跟解放前那会儿似的，男的穿着长袍马褂、套着西裤皮鞋；女的裹着旗袍，还火剪子烫头……要多乱有多乱。

大家老抱怨排行榜太旧，缺少变化，其实全是那些老玩家害的！孩子都满地爬了，还动不动到报刊媒体上顾影自怜一通——讲自己怎么为游戏而逃课、失恋的那些私事，好象自己的童贞全都献给那些4色、16色的CGA、EGA游戏了！还不能说。一来就“你懂什么？毛孩！”

中国人本来就保守，恋旧，一卷卫生纸用久了都有感情，再加上这一小撮儿老鸟儿乱搞，使得一些99年才开始玩电脑游戏的年轻玩家也时常停下来感怀自己泡在游戏里的岁月。

不过好游戏越来越少也是不争的事实（某读者：又开始打太极）。这种情况近来有所好转——一些出色的作品正在或即将登场，我们的排行榜也将重新变得象股势图那样耐看了！

本月的第一名是《魔法门之英雄无敌Ⅲ》，一下跳过4名，又卷土重来了！精致的美工、动人的音乐、迷幻的故事背景和那遥远的大陆——这是那种极少数非买一套收藏不可的游戏之一。哦……我受不了了！

《轩辕剑Ⅲ》上榜仅3个月就爬到了亚军的位置，看来在头把交椅上坐一回是免不了了。就跟到北京非得吃油乎乎的烤鸭一样，既然来了，咱们还就吃定了！大宇真是中国玩家的骄傲，他们的工作态度，从游戏里就可以看出来。

《大航海时代Ⅳ》被魔法门里杂七杂八的英雄从冠军宝座上拖了下来。这个系列又是老鸟们可以摆家世的好东西！不过这第4代作品的画风感觉怪怪的，人物比例失调，服装也不中不洋、亦古亦今，除此之外，都还好啦。

《仙剑奇侠传》！从第6名又回到第4名！鼓掌！这个游戏实在太经典了。谁敢说它不好，我跟谁急！

《星际争霸》下跌了两个位置，屈居第5。一提到这个游戏，我马上想起那些人类卡通小兵。还有虫族的生存空间——生铁第一次玩虫族，还以为那是空中堡垒呢，直接把它们调往前线！

《心跳回忆》从第2名一下滑到了第6，鲲听了不知会怎么哭呢！从游戏的角度讲，这部作品真没得说！原汁原味的日本小家子气，爽！如果说QUAKE满足的是人类相互摧残的欲望，那么，这个游戏满足的，就是亚洲男性想当情圣而又没有那个贼胆的潜意识。

“7”这个数字在西方是个好兆头。瞧，《生化危机Ⅱ》呆在这个位置不走了！前两天看见一位作者鸣冤，说这么优秀的大作在欧美竟进不了排行榜的TOP100！这个游戏也是为咱们亚洲男人度身定做的，就跟咱们好多人不喜欢HALF-LIFE是一个道理。吃惯了稀饭，嚼生牛排，不容易消化。

《盟军敢死队》回光返照，从12又跳了回来！可能是跟最近没有太多出彩的新作有关。

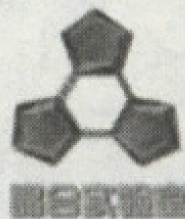
《网络创世纪》，没条件上网的朋友急得咽口水，谁知咱们这些千辛万苦上了网的同仁，在《网络创世纪》里还要受凡派尔一班人的压榨和PK……唉，不提也罢！

本月第10名：《帝国时代Ⅱ》！上榜10个月，却始终在9、10名徘徊。为什么？谁惹着你们了？如此对待它？听听那里面农民标准的普通话发音：“遵命！好！行！”足以让大家汗颜。

什么？还凑不够字数？好嘞！

看！这就是血衣！凡派尔！血衣！呜……呜呜……呜呜呜……

晶合实验室 生铁



2000年第一季度幸运读者

吉林 李宁	福建 蔡冠彦
河北 孙桐	湖南 潘泉
北京 秦章鑫	广西 黄翎
内蒙古 李博	浙江 张翔
江苏 梅亮	甘肃 杨彬

以上读者中**李宁**将获得**北京创新未来科技有限公司**提供的**眼镜蛇游戏手柄**一套。余下读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的游戏《**铁路大亨Ⅱ**》**简体中文版**一套。

TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1938	1	5	11	1	NWC
轩辕剑Ⅲ	1752	2	4	3	2	大宇
大航海时代Ⅳ	1632	3	1	6	1	光荣
仙剑奇侠传	1467	4	6	54	1	大宇
星际争霸	1357	5	3	22	1	BLIZZARD
心跳回忆——永远属于你	1121	6	2	12	1	科乐美
生化危机Ⅱ	895	7	7	10	4	CAPCOM
盟军敢死队	586	8	12	19	1	PYRO
网络创世纪	493	9	8	5	8	ORIGIN
帝国时代Ⅱ	490	10	9	10	9	MICROSOFT
最终幻想Ⅷ	488	11	NEW	1	11	史克威尔
家园	481	12	10	4	10	UBI
模拟人生	479	13	NEW	1	13	MAXIS
暗黑破坏神	474	14	11	34	1	BLIZZARD
大富翁Ⅳ	442	15	13	17	1	大宇
命令与征服Ⅱ	438	16	15	6	7	WESTWOOD
足球99	424	17	14	14	5	EA SPORTS
魔法门Ⅶ——血统与尊严	406	18	---	17	17	NWC
金庸群侠传	348	19	30	40	3	智冠
极品飞车——孤注一掷	285	20	17	9	5	电子艺界
博德之门	280	21	23	10	21	BIOWARE
三角洲特种部队Ⅱ	259	22	20	2	20	NOVA LOGIC
最终幻想Ⅶ	250	23	16	16	14	史克威尔
明星志愿Ⅱ	248	24	NEW	1	24	大宇
雷神之锤Ⅲ——竞技场	242	25	21	3	21	ID SOFTWARE
模拟城市3000	199	26	19	10	9	MAXIS
足球2000	189	27	NEW	1	27	EA
地下城守护者Ⅱ	164	28	24	8	7	牛蛙
银色幻想	158	29	28	2	28	INFO GRAMES
NOX	155	30	NEW	1	30	WESTWOOD

网选游戏排行榜

1. 轩辕剑Ⅲ [1601票]
2. 魔法门之英雄无敌Ⅲ [1420票]
3. 大航海时代Ⅳ [1237票]
4. 仙剑奇侠传 [1008票]
5. 星际争霸 [786票]
6. 心跳回忆——永远属于你 [594票]
7. 生化危机Ⅱ [463票]
8. 网络创世纪 [453票]
9. 帝国时代Ⅱ [451票]
10. 最终幻想Ⅷ [403票]



三月幸运读者

北京	陈潇	新疆	唐雪明	山东	李海涛
上海	袁莉	浙江	方飞湖	黑龙江	闫浩
安徽	宋斌	广东	沈浩林		
天津	齐亮	天津	王晓光		

以上读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的游戏**《虚拟人生》简体中文版**一套。

一次无与伦比的极限滑雪体验

自由

绝无仅有的自由感受，完全开放的比赛路线，
让你在随意的滑行中体会到极限滑雪的魅力。

多平台

Gameboy Color、PC和DreamCast的3平台
超人气大作，而中国玩家将率先领略到PC版
的惊人魅力。



每一个时髦的空中技巧，
从基本的抓板到最后疯
狂刺激的空翻和旋转，
让你在划开山上积雪的
刹那欣赏到自己矫健的
身姿。

动感的音乐

火爆的电子乐、说唱乐
和非主流摇滚将把你跳
动的运动神经融合在茫
茫的冰天雪地中。

大抽奖

新天地最新游戏
精美滑雪包



刺激



3种别具特色的环境，搭配真实的地形、变化的天
气、艳丽的光影和不同的地面，让你在山岭、丛
林、乡镇中奔驰腾跃的同时真真正正
的感受到大自然的巧夺天工。

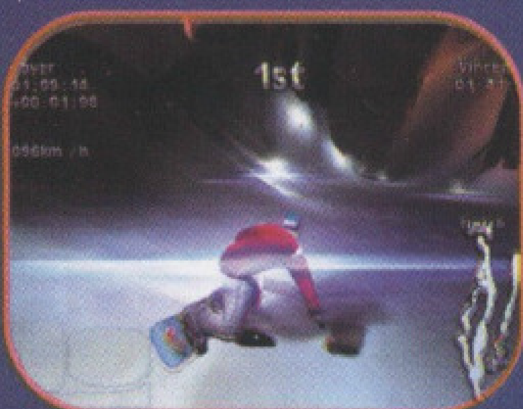


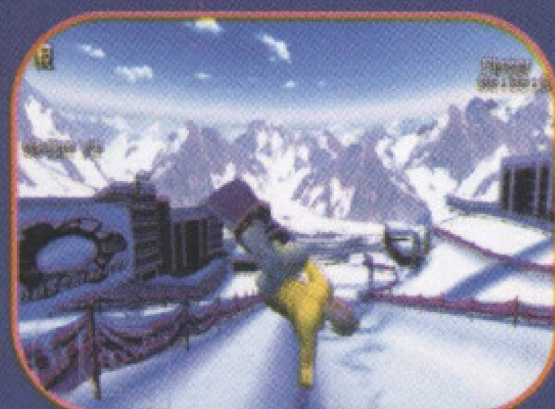
兴奋

狂热的街机感受

量感、质感、速度感、真实华丽
的画面和激动人心的动作评分系统，将带给
你完整的街机感受，让你兴奋、让你疯狂、让你大叫过瘾！

多个神态迥异的人物、十余种性能各异的滑
雪板和充满挑战的网络竞赛，这就是——
《劲爆极限滑雪》





新天地全新晶彩装
完整光盘版50元
4月3日隆重上市



SunTendy
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 电话:(010) 62862038-119 188

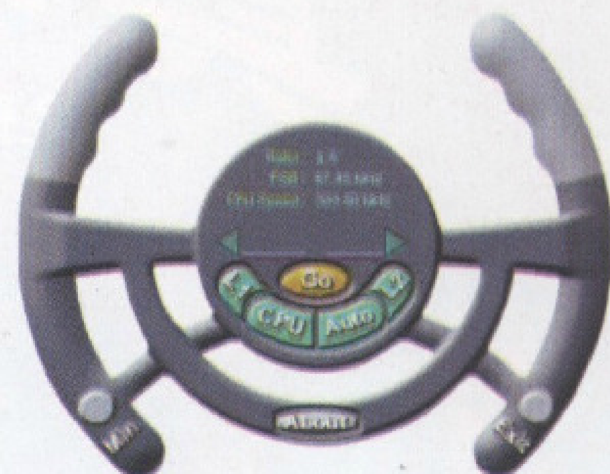
INFOGRAMES

Virgin INTERactive

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

车要开自排挡，电脑也是





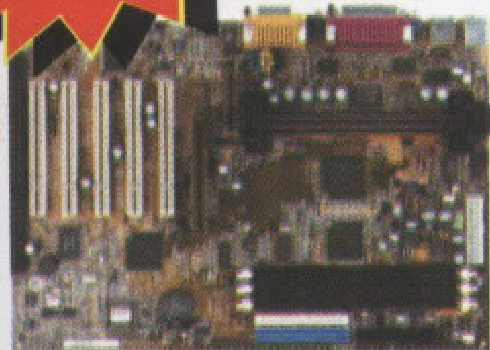
微星 Fuzzy Logic 自动超频软件

只要轻轻一按，您的电脑便会在 3 分钟内自动为您找到最佳的 CPU 外频设置。超频再也不会让您忙得满头大汗，还心中没底了，一切只因有了微星 Fuzzy Logic。

请微星用户注意：

1．此软件只可用于以下三款产品中的 MS-6301。

2．此软件将于 2000 年 2 月起随主板附赠，若在此之前购买的用户可到时从微星中文网站(www.msicomputer.com.cn)下载，或发 email 至 marketing@msicomputer.com.cn 索取。

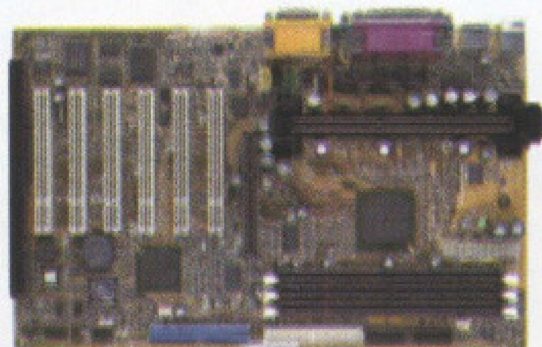


i820

MS-6301

i820 Slot1 ATX 主板

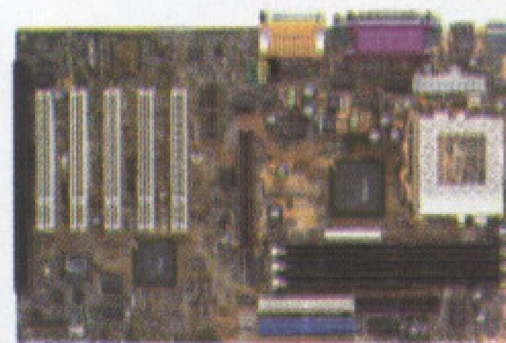
- 采用 Intel 820 芯片组
- 支持 Intel®Pentium®III(包括最新 Coppermine)/Pentium®II/Celeron™ 系列处理器
- 133MHz CPU 外频
- 支持 UDMA66 硬盘传输规范
- 支持 AGP 4x 图形加速接口
- 超强免跳线微调功能
- 自动侦测 CPU 核心电压，并提供上下各 20% 的调整空间
- 3 DIMM 槽，支持 PC100 SDRAM 内存
- 支持 'AC 97 标准，板上内建声音解码 Codec
- BIOS 写保护跳线，严防 CIH



K7 Pro

AMD 750 SlotA ATX 主板

- 支持 AMD Athlon™ 系列处理器
- 支持 EV6 200MHz CPU 外部总线
- 2 个 IDE 接口，全面支持 UDMA66 硬盘传输规范
- 独家 D-LED 技术通过板上的四个发光二极管提供共 16 种状态助你诊断系统硬件故障
- 板上内建 Creative CT5880 声音芯片（可选）
- 附赠微星 PC Alert III 系统监控软件
- 附赠 Trend PC-Cillin98 防病毒软件，严防 CIH 入侵
- 支持键盘开机及 Modem/局域网唤醒功能
- 3DIMM，最高可支持 768MB SDRAM 内存
- 6xPCI+1xISA+1xAGP，ATX 架构
- 通过 2000 年问题严格测试



MS-6309

VIA 694X/686A Socket370 ATX 主板

- 支持最新 FC-PGA 封装 Intel®Pentium®III 系列处理器、Intel®PPGA 封装 Socket370 接口 Celeron™ 系列处理器及 VIA Cyrix Joshua Socket370 系列处理器
- 采用 VIA VT82C694X 北桥芯片及 VT82C686A 南桥芯片，支持 PC133 规范
- 2 个 IDE 接口，全面支持 UDMA66 硬盘传输规范
- AGP 2x/4x 显示界面，最高可支持 1GB/Sec 的传输速度
- 超强免跳线微调技术 CPU Plug&Play III，提供 CPU 外频细微调整
- CPU 核心电压可调
- 独有温度侦测 TOP TECH III 技术
- 独家 D-LED 技术通过板上的四个发光二极管提供共 16 种状态助你诊断系统硬件故障
- 附赠微星 PC Alert III 系统监控软件
- 附赠 Trend PC-Cillin98 防病毒软件，严防 CIH 入侵
- 支持键盘开机及 Modem/局域网唤醒功能
- 3DIMM，最高可支持 768MB SDRAM 内存
- 5xPCI+1xISA+1xAGP，ATX 架构
- 通过 2000 年问题严格测试



微星科技

技术服务热线：

上海 TEL:021-62485099
北京 TEL:010-88096154
深圳 TEL:0755-2412949
成都 TEL:028-5568853

万智牌真的很好玩！

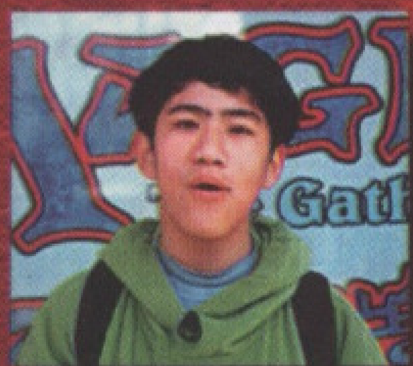
中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广的健智体育项目

听说过万智牌吗？想试试吗？现有三国志联盟免费培训机会！

想得到一张吕布金牌吗？想得到价值 78 元的高级版起始用牌吗？

想得到占领王国的勋章，三国霸主稳稳坐吗？想好玩又交朋友吗？

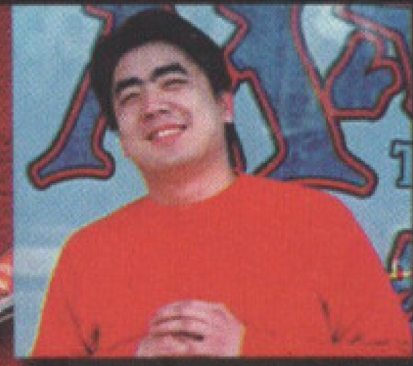
免费学万智牌，快快加入万智牌三国志联盟活动！



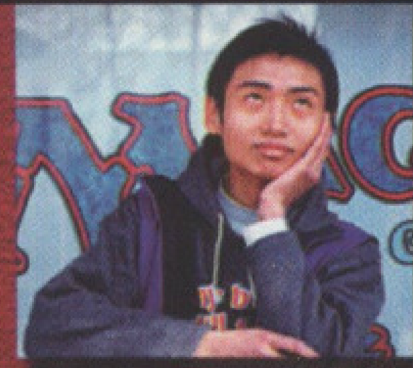
－万智牌非常酷！



－我喜欢击败对手的感觉！



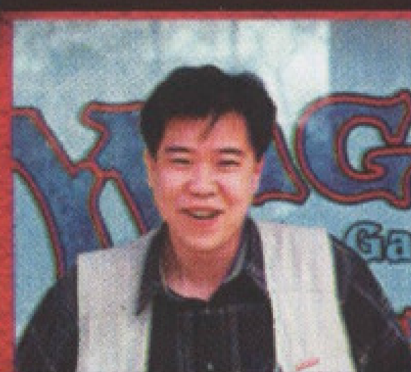
－在那种变幻莫测中，寻求主宰的感觉，真是长进。



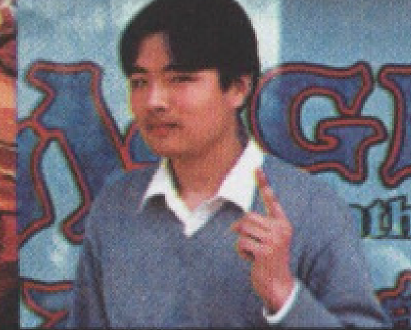
－我不想天天面对电脑，我想面对志同道合的朋友，活生生的人。



－万智牌让我长大了很多。



－我做梦都没想到一下子交了这么多投缘的朋友。



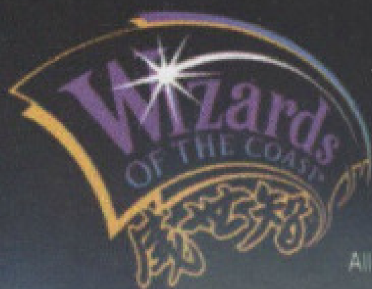
－要想打好，真的很需要动脑筋！真的想赢并不容易，但你有机会成为世界冠军。



－既是很棒的游戏，又是不断增值的收藏品，既消遣又锻炼头脑，还有很强的成就感。



● **北京**
晶合磁器口北京总店：67164859
国琳沙滩中心店：65257934 国琳前门店：63187570 国琳赵登禹店：66111178
双榆树红彤书屋：13801324686
科苑书城四星音像部：（公主坟）68515544-2096
永盛宏基商贸公司万智牌门市部(丰盛胡同)：67159197
外文书店，王府井大街：62054612
英杰电脑工作室，朝阳区将台路：64385541
鸿达软件专卖， 大钟寺明光电脑广场， 13001990542 BP2000：68335566-33358
北京鲲鹏翔宇科技有限公司，一分店：元熙门北里甲 13 号，
二分店：北京市门头沟区三家店水闸路 8 号，6427.8017/69825217
● 百软阁，百脑汇三层，65995716
上海：上海万智牌健智中心 NO. 1 （陆家浜路，跨龙路）63787901
上海万智牌健智中心 NO. 2（虹口区临潼路）65376628
上海万智牌健智中心 NO. 3（浦东大道 1654 号近巨野路）
上海万智牌健智中心 NO. 4（嘉定） 59533803
上海万智牌健智中心 NO. 5（福州路黄埔少年宫）63520366
上海锐步科技发展有限公司，
天山支路 201 号芙蓉江电脑城 120 房间：62752355 65030182
歌德巴赫智趣玩具店，
上海市长宁区长顺路 11 号荣广大厦 808：华侨店，
● 南方家乐福店，金桥家乐福店，香港名店街店:62089807
南京：好比卡店：中山东路 145 号： 4458189
● 南京新高科技服务有限公司：3352862
● **大连**：中外球星卡站：3607361
● **沈阳**：盛琳球星卡专营店：86250466
天津：名流屋星卡球迷俱乐部：23321331
天界万智牌健智中心，和平区建设路 45 号：23322708
天津新时代文化美术用品总汇，河西区徽州道 31 号：23263508
天津宁波道美术用品商店，天津通北路北方文化用品批发市场
天津市华联商厦六楼
● 天津市津科技工贸服务中心，南开区鞍山西道 273 号： 27387820
成都：跃然万智牌专卖店： 6669217 万智牌专门店 成都市新南路 118 号百脑汇电脑商城 413 号：5442982
● 陶拉里压万智牌专门店，成都市一环南路一段 53 号
厦门：新鸿杰工贸发展有限公司，天湖路 32－36 号诚森电脑市场 A16 号 5090754
厦门湖滨南路东段对外图书交流中心电脑部， 厦门思明南路南瓜软件，厦门思明南路邮局报刊零售公司，
● 厦门湖里区红雨书店，厦门同安区同安支点软件
● **郑州**：郑州晶合软件专卖，郑州市大学路 30 号附 5 号，6993569
● **哈尔滨**：哈尔滨中正科技有限责任公司，哈尔滨市南岗区松明街 30 号，6305201
● **青岛**：青岛大汇电子，青岛市辽宁路 280 号，3821397
● **宁波**：宁波连邦电脑软件有限公司，宁波市百丈路 128 号:7339382 宁波正普:72494
浙江：杭州南北电脑，杭州教工路 45 号，8079935 8079945
南北一分部，庆春路 86 号家友超市底楼，7215588-8380
南北电脑二分部，秋涛路省家电市场四楼，6982497
杭州黑马计算机软件技术公司，昆明圆通北路 3 号，5191804
黄岩红星，台州黄岩九峰路 89 号，0576-4259955，
路桥快捷电脑 ：0576-2433636 温州三元电脑：0577-8377650，
● 嘉兴一族，嘉兴中山路 120 号，0573-2087320
● 长沙友联电游：4427424
福州：福建联邦信息有限公司，福州市鼓屏路 136 号 ,7817744





2000 NATIONALS
中国冠军赛

前四名代表中国参加2000年7月在香港举行的万智牌亚太冠军赛及2000年8月在比利时举办的万智牌世界冠军赛

MAGIC The Gathering®
万智牌®

中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广健智体育项目

风行世界50多个国家的健智运动项目



主办：中国国家体育总局社会体育指导中心

承办：北京市体育总会。

协办：国际万智牌健智协会，美国威世智有限公司

参赛者资格：邀请。

比赛时间：5月13日/14日

比赛赛制：13日，6轮补充包轮抽

14日，6轮标准构筑赛

使用牌的范围：

简体中文第五版、第六版、克撒传；英文版玛凯迪亚。

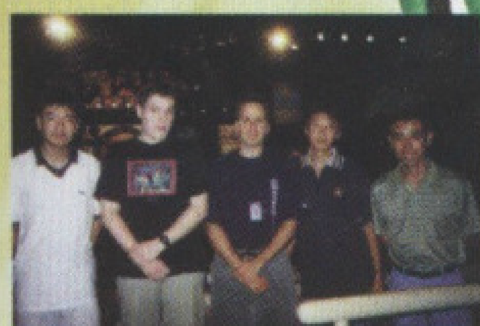
咨询电话：

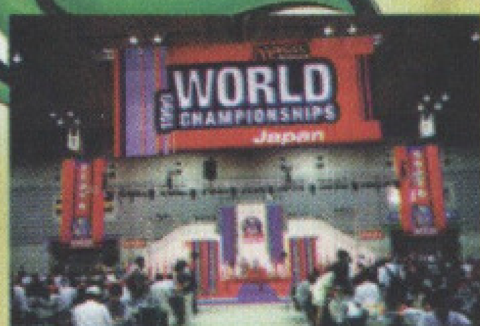
010-67147629,010-63157004,010-85298086

e_mail: wotcch@public.bta.net.cn















GAME OF THE YEAR

荣获 PC GAMER 年度游戏大奖、音乐特别成就奖、艺术指导特别成就奖

家园中文完整版 （Homeworld）

3 月底上市

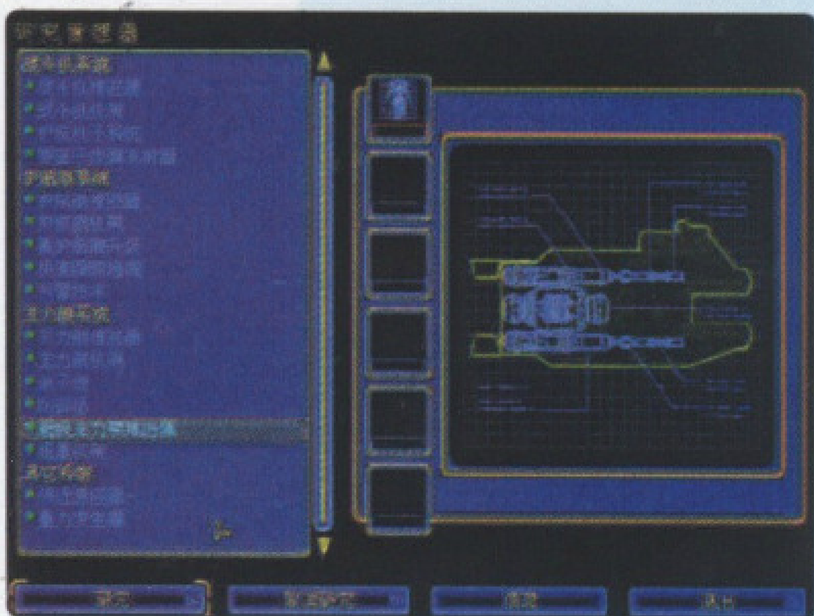
赠送育碧千禧游戏展示盘，其中包括多次获得 PC Magazine评选的最佳编辑选择奖的熊猫卫士杀毒软件



熊猫卫士
www.pandaguard.com







Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

中文完整版
家园
HOMEWORLD
全三维即时战略游戏

仅售48元

包含库申和卡拉克两个种族的战争

凡购买了《家园》完全攻略宝典的玩家可享受8折优惠获得《家园》中文版。只要将8折汇款<38元>连同书中回执寄回育碧软件公司，并注明“《家园》优惠”，邮费全免。



游 戏 特 点

* 席卷欧美业界的三维形态即时战略游戏
* 完完全全的中文界面，让玩家轻松享受游戏精华。
* 漂亮震撼的光影表现，出色的音效表现
* 完整收录库申、卡拉克两个种族的战役史诗
* 全面支持各种标准的三维加速硬件
* 最多8人参战的多人游戏模式

雷曼2

超级动作游戏
特别收藏版

动作英雄与您
再次相聚

双CD 仅售39元



上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼（200122）
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼（100086）
电话：（010）62644344
传真：（010）62641444

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品



仅售38元

中古世纪即时战略的惊世之作

4 月初上市

完全中文汉化　　超值价格上市

横扫千军之王国风云 (Total Annihilation: Kingdoms)







游戏特点

* 更丰富，更有深度的故事和角色发展
* 经验值以及作战单位升级后明显外表变化
* 四个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族
* 首创混战型的叙事方式，长达48关的战役任务
* 16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑





—Wheel of Time—



根据著名小说家罗伯特·乔丹同名小说改编

4 月初上市

* 交织着剑与魔法，王子与怪兽，激烈而有复杂的政治斗争的剧情发展
* 采用《虚幻世界》的引擎制作，保证游戏画面能表现各种精彩的光景效果
* 结合角色扮演，动作和策略游戏的多种成份
* 支持因特网上的多人连机游戏，玩家可以通过石头之门在“世界范围”旅行，获取能量，治疗伤病，或者指挥自己的军队与敌人交战
* 具有很强的交互能力的非玩者人物，玩家可以雇佣刺客去干掉别人，别人也可以这样对付你，而且刺客也可能背叛你
* 魔法高于一切，数百种变化多端的魔法将取代武器成为游戏中攻击，防御，甚至是成败的关键
* 特殊的编辑器供玩家亲自设计堡垒等场景和物件

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

时空之轮

仅售38元

改编自罗伯特·乔丹的畅销幻想小说

sina 新浪网 **http://games.sina.com.cn**

新浪网育碧游戏专区



上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海 市张杨路500 号17楼 (200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(10 0086)
电话：(01 0)62 6443 44
传真：(01 0)62 6414 44

完全中文版
4月初全新上市！

(本游戏需配合《英雄无敌III》中文或英文版使用)

回合制大作《英雄无敌III》的全新任务版

Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade





《魔法门之英雄无敌III：末日之刃》是《魔法门之英雄无敌III》的全新资料片，其中新增了6个战役和35个独立德战役任务。《末日之刃》的故事紧接着《魔法门VII》的剧情。邪恶的魔鬼克里根(Kreegan)为了重获神器末日之刃发动了一场斗争，强大的力量使他回到了充满仇恨的地方。而凯瑟琳皇后为了埃拉西亚的和平决定要与他斗争到底。在混乱之中显现出了神秘的元素生物(Elemental Conflux)城市，尽管其目的不明显，但其拥有庞大的势力，一场混战在所难免。



- 全中文版操作界面更加亲切，上手容易
- 6个全新战役，36个独立战役任务
- 新增7名英雄，12种怪物，2种英雄职业
- 新的地图编辑器可以生成无限的地图
- 新加入10张专供多人对战的地图

Ubi Soft　育碧软件　荣誉出品

英雄无敌III 魔法门系列之 末日之刃

仅售38元

《英雄无敌III》玩家的必然选择





再续埃拉西亚的英雄故事　体验魔法大陆的风云再起



Country selection
多达全球70个国家联赛。
新增全新中国甲A联赛。

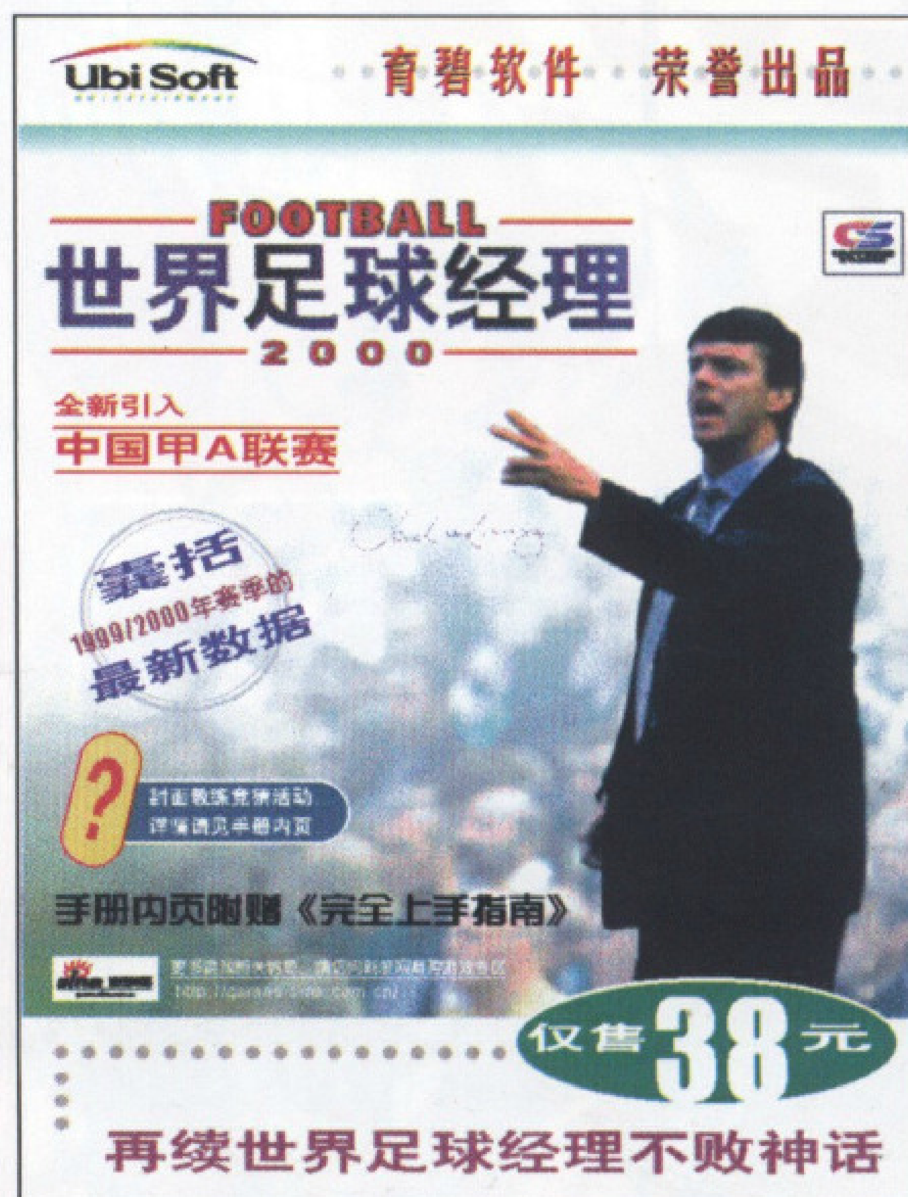
MatchAction 全新比赛界面。

Newspaper 更详细、更全面、更真实的相关新闻报道。

ScoutReport 新增的球探报告。

TeamSelection 游戏为您提供全球1400家俱乐部中29000名足球队员的最新真实数据。

Training 系统的训练将是球员赛场上良好状态的保证。



《世界足球经理2000》封面教练有奖竞猜活动

我们将会从您的回执中随机
抽取一等奖一名，二等奖三十名和三等奖三百名



一等奖 奖品为日本原装进口世嘉家用梦幻游戏机DreamCast一台，随主机附送由日本CAPCOM公司提供生化危机系列最新巨作《生化危机之圣女密码》一款。

二等奖 奖品为上海育碧电脑软件有限公司提供育碧精品系列游戏一套，其中包括最新上市《家园中文版》，《横扫千军之王国风云中文版》，《英雄无敌3中文版》等精彩游戏。

三等奖 奖品为精美《雷曼2》鼠标垫一张

本次《世界足球经理2000》封面教练有奖竞猜活动截止于2000年6月30日
上海育碧电脑软件有限公司保留最终解释权。

手册内页附《完全上手指南》 凭游戏手册内附赠的优惠券，您可以16元的惊喜价位邮购《彪马街头足球》游戏(免邮费)。

- 讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇
- 游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作
- 根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家(Playmobil®)”设计制作游戏角色造型
- 50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界
- 完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。
- 精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。



大众软件服务快车

本期广告索引!

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

晶合奉献

北京晶合顺达计算机公司总代理
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail: jhyf@popsoft.com.cn

晶合软件广场游戏系列①

警察抓小偷

第一张光盘提供的所有游戏，均可在光盘上直接运行无须安装解压

第二张光盘提供的都是一些经典的小游戏，既不消耗精力又能达到娱乐的目的，但由于有些游戏过大，不能直接运行需要用win.zip来解压缩。如果您的计算机没有win.zip压缩软件，我们在游戏主页已经为您准备好了win.zip安装程序。

双碟
零售价：38元

精典游戏600

方圆电子音像出版社 出版
北京晶合顺达计算机有限公司 总代理

晶合软件销售连锁组织联系电话

晶合北京总店	67164859	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合北京安定门分店	86472172	
晶合北京科苑书城分店	68515544-2095	
晶合北京明光电脑广场分店	(展位号：G21)	
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭　蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	曹一鸣
晶合昆明棒子	5176880	王金文
晶合锦州北方	3131788	王　芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林　光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合新疆华顺	2849854	韩　浩
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林　谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
晶合周口海天	8265701	任　蕾
晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
晶合萍乡未来电脑	6811951	刘　刚
晶合大连维尔	3635721	隋　凯
晶合开封大众电脑	5958268	徐　斌
晶合天津展望	27830166	王　景
晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合三明分部	8256077	林　蕾
晶合郑州分部	6993569	丁卫华
晶合新乡分部	3024847	王凤根
晶合莆田三超分部	2685555	陈肇英
晶合无锡万科分部	2767700	徐　瑾
晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海　峰
晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭　宇



宁波分店新建分部

宁波市海曙今日图书有限公司
地址：宁波市镇路432号
电话：0574－7309911、13905743111
联系人：杨兴科
经营项目：图书、电脑软件

千禧八部II包含内容

●动画全接触II●壁纸千寻III●超频2000III●豪门春秋●真命天子●江湖后传
●休闲百分百-金曲音乐篇●休闲百分百-影视特技篇.共八套光盘8CD总售价48元



动画全接触II

一组精心挑选的TV动漫/PS/PS2/DC游戏中●DNA2●电幻天使●刀魂最新的PS-2片头动画欣赏●超时空要塞●莎木-横须贺●山脊赛车5●寄生前夜2●EVA●心跳回忆II●梦幻模拟战●时空幻境●宿命传说●守护月天，等精彩情节动画、视感片头、典藏-MTV动画欣赏！



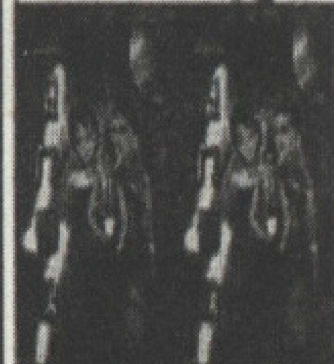
真命天子

华义国际最震撼人心的真实完美的中国式即时战斗游戏，气势磅礴，感受一新！



休闲百分百之金曲音乐篇/影视特技篇

古筝、钢琴、萨克斯曲等超级世界经典名著；港台排行金曲；千首最新MIDI；九十年代酷级大片欣赏！



豪门春秋

股票市场中无怨无悔的努力，在娱乐场所扮演大亨的角色——来来往往于八大现实生活场景，游戏中寻找到你希望的异性朋友，一夜豪门一夜危机，感受股市变幻，模拟炒股游戏引发2000年模拟经营大战！



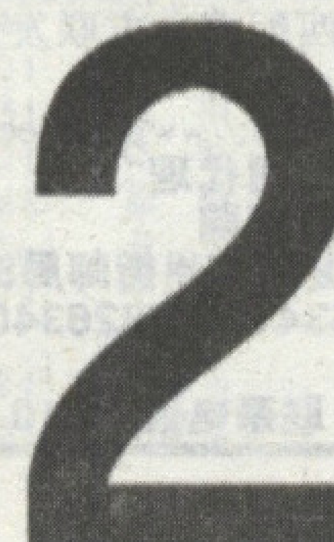
江湖后传

尘世如潮人为水，只叹江湖几人回——万险从生的江湖，英俊潇洒，侠胆义骨的武林盟主沈欢、扬州名门苏翰影小姐和美艳如花，纯真善良的黄莺姑娘之间发生的一段惊心动魄的千古奇缘！

风雨相伴悲欢为歌、浪迹天涯痴心不悔，在RPG的江湖中人生挚爱的永恒主题造就出一连串凄艳动人的武侠故事……

千禧八部







新月计算机技术有限公司

邮购地址：哈尔滨市南岗区革新街169号远达大厦8504室新月公司邮购组收　　邮政编码：150001
咨询电话：0451-2667350转403　代理传真：0451-2667350转507　代理负责：刘铁军13904653375
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行　银行帐号：110247-298　http://crescent.cn99.com
http://crescent.coc.cc E-mail:crescent@btamail.net.cn E-mail:crescent@dreamer.com.cn

继续诚征代理　各地主力分销

●北京连邦软件 电话62628618
●北京大众晶合 电话65266244
●北京四方连锁 电话62631228
●北京万众合力 电话62510135
●北京正普连锁 电话62615[illegible]
●北京里仁公司 电话62615307
●北京圣比尔 电话62552749
●北京树人公司 电话62624713
●北京鸿达电子 电话62630457
●北京金台书城 65060008-263
●昆明黑马软件 电话5191804
●无锡好友公司 电话2740707
●武汉利君软件 电话82774106
●大连最新书店 电话3634944
●沧州时代书社 电话3034544
●成都连邦软件 电话5215799
●无锡四方软件 电话2759688
●南京探路人 电话3373212
●呼和浩特GAME 电话4934326
●西安日月软件 电话5537048
●成都连邦软件 电话5215799
●无锡四方软件 电话2759688
●南京探路人 电话3373212
●呼和浩特GAME 电话4934326
●西安日月软件 电话5537048
●重庆海达书刊 电话63836322
●鞍山三味书屋 电话2218341
●襄樊甜梦达 电话3539231
●沈阳新希望 电话23880626
●[illegible] 电话7246529
●哈市金牌丽人 电话6229152
●哈尔滨东港 电话2545888
●哈尔滨汉威 电话6232480
●哈尔滨瑞利 电话6214791
●哈尔滨希望 电话2510446

千典游戏龙 千典游戏龙 CrESCENT

新月计算机技术开发有限公司

新品速递 千典游戏龙 樱花飞舞时IV 新上市

动漫英雄传

樱花飞舞时IV动漫英雄传4CD+64页16开动漫画册，全套售价38元，随盘赠送火爆格斗类游戏【生死魂斗门——天地决】完全正式版：人神魔世界出现时空混乱，千百万年来一直连接着三界结界的魂斗门突然开启，不单恶魔为祸人间就连人类中的邪恶力量也要冲进神界，一时间天下异变，人神魔贯连一体世界失去了平衡，为了安定和平的家园，你必须和代表正义一方的战士们与强大的邪恶势力决战魂斗门！70人超大对决阵容十几个隐藏人物，独创2 VS 2四人混战模式，超过400种以上的超酷必杀技！新月公司白云游戏工作室2000年格斗第一门引爆登场！

CG汉堡	最新精美超级酷游戏/卡通CG壁纸200幅，绝对经典！
玩物园	雷鸟战机/雷电残骸/饲养恐龙/新宠物狗/流星之舟/EVA花牌/瓢虫大脑/狂野西部/口袋怪物沙滩排球/圣剑2000英雄救美，等35套休闲桌面游戏小品！
音乐盒	柠檬天使/跨越丧尸/不可思忆II/青之六号/EVA魂之重奏/高达W-只因为爱/超时空要塞-明美第一曲/逮捕令-用我全部的热情/我的女神-恋之法则/高智能方程式-爱的力量，等35首精选PS/SS/TV游戏动漫音乐主题！
通关补丁	雷神之锤III七个新增关卡/鹿鼎记II超级修改器/轩辕剑III新增更新分支剧情/最终幻想8全能修改器/NBA2000最新的球员名单/法老王新增工具包/魔法十字军V1.0版免CD补丁/模拟人生中文升级包/C&C2泰伯利亚之日2.02升级包/FIFA2000中国甲A甲B联赛补丁/魔法门8——毁灭者之日修改器等20项！
源程再变	3D迷宫源程/英雄救美源程/分布式坦克游戏源程/异教徒源代码/冷血II源代码/雷神之锤III竞技场源代码，等10款供玩家自改自娱源程序！
游戏之门	导弹指挥官/巨响/神奇坦克大战/最终幻想八最新的带过场动画的体验版......
梦幻模拟器	播放PS动画新工具PSmplay 0.3版/Psxplay 1.4注册版动画播放器/Tmplay 1.22中文版SS动画播放器/BLEEM CD-K2000/新版的任天堂模拟器fam5.1b4版/支持山脊赛车64的N64模拟器Nemu 0.7最新版/最好的MD模拟器Gens 0.24版/超任模拟器Snes9x 1.29新版/新发布的世上最伟大的PS模拟器索尼PS Virtual Game Station！/街机模拟器Callus95 0.42的新补丁/PS模拟器的中文版存档转换工具等各种最新版模拟器软件！
电玩陆海空	Jet-Audio 4.71中文版全功能的多媒体播放器/豪杰超级解霸，吉林.02测试版/欢乐点歌影霸3.0/梦幻日历1.5/无限游戏存档工具/养成游戏开发库例/快速关机-重启动QBoot 2.00/神剑闯江湖新屏保/机器猫屏幕保/棒球英豪屏保/剪贴板侦探V1.2版/电子书签1.0版/旋转壁纸/游戏修改专家Game Expert 6.0等20几项玩家必备工具！
疯狂跳舞街	跳舞机DDR背景修改器/舞毯的驱动程序DirectPad Pro5.0版/MsdMaker Msd跳舞机舞步编写工具/全城跳舞街樱花2000特别版等DDR热舞相关程序！
千典动画城	侍魂精彩情节动画(TV)/爱天使传说MTV(TV)/封神-仙界传(TV)/头文字D(TV)/宇宙皇子(TV)/魔法急宅便(TV)/宇宙战舰II(TV)/骑兵传说宣传动画(PS)/SD-高达精彩过场系列动画(PS)/寄生前夜II精彩过场系列动画(PS)/梦幻模拟战情节动画(PS)/最终幻想-系列回顾动画(PS)/生与死II最新动画(DC)/莎木-横须贺.精彩情节动画(DC)决战宣传动画(PS2)等45篇PS/PS2/PC/DC/TV精彩动画欣赏！
经典剧场	变形金刚精彩剧情/塞博特恳战争和汽车人与霸天虎故事/擎天柱VS威震天最后一战/擎天柱之死片段/组合编辑的变形金刚组合体大对决......

软体震裂第一辑	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	动画全接触2	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)
软体震裂第二辑	2CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	装机驱动之超频2000	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)
千典游戏龙第四辑	3CD	零售28元	会员25元	(缺货中.限量)	装机驱动之超频2000II	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)
休闲百分百	2CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	装机驱动之超频2000III	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)
魔音世界	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	组合空间疾风号	5CD	零售35元	会员30元	(缺货中.限量)
防客奇兵	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	千典游戏龙之樱花飞舞时	4CD	零售38元	会员30元	(停售中.无货)
桌面总动员	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	樱花飞舞时II	4CD	零售38元	会员30元	(停售中.无货)
壁纸千寻1	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	樱花飞舞时3飘花千夜雪	4CD	零售38元	会员30元	(销售中.热卖)
壁纸千寻2	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	樱花飞舞时4动漫英雄传	4CD	零售38元	会员30元	(销售中.热卖)
壁纸千寻3	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	千禧八部贺岁礼包	8CD	零售48元	会员45元	(缺货中.限量)
动画全接触1	1CD	零售18元	会员15元	(销售中.热卖)	千禧八部II	8CD	零售48元	会员45元	(销售中.热卖)

唐唐俱乐部

Hi大家好，我是俱乐部唐唐^0^

●俱乐部最近又有好多新的会员加入，现在新月的会员总数超过了一万名，紫金200元会费的会员名额尚有不足100名空缺继续申请中，白金20元会费会员已经停止申请，以其它方式加入白金会员的"火速110"活动也已停止，全新的俱乐部"雷鸟"惠供计划已于3月13日正式启动五月一日结束，您仍有机会加入白金会员。

●雷鸟邮购惠供计划：

A.雷鸟1号，汇款50元可购买【动漫英雄传】+"可选范围"内任意一套(Z)光盘，同时将获得俱乐部2000级白金会员资格，拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

B.雷鸟2号，汇款65元可购买【千禧八部II】+"可选范围"内任意一套(S)光盘，同时将获得俱乐部2000级白金会员资格，拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

C.雷鸟3号，汇款80元可购买【动漫英雄传】+【千禧八部II】，如另加付20元的用户可在"可选范围"内挑选一套(Z)或(S)光盘并可以获得俱乐部2000级白金会员资格，拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

D.雷鸟4号，汇款95元可购买【动漫英雄传】+【千禧八部II】+【软体震裂II】，如另加付20元的用户可在"可选范围"内挑选一套(Z)或(S)光盘并可以获得俱乐部2000级白金会员资格拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

E.雷鸟5号，汇款130元预定2000年内待出版的【千典游戏龙第5-6辑】+【千典游戏龙之樱花飞舞时5-7辑】(出版即寄)，如另加付20元的用户可在"可选范围"内挑选一套(Z)或(S)光盘并可以获得俱乐部2000级白金会员资格，拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

F.雷鸟6号，汇款150元可购买邮购列表中任意6套销售中光盘，同时将获得俱乐部2000级白金会员资格，拥有唯一使用编号的精致凸码磁卡一张。

G.可选范围：

千典游戏龙第一辑	(Z)	千典游戏龙第三辑	(Z)	共享风暴第一辑	(S)
共享风暴第三辑	(S)	共享风暴第四辑	(S)	超频2000第一辑	(S)

●2000级紫金会员！

A.申请金额200元。

B.有效使用日期2000年元月至12月止。

B.拥有唯一使用编号的紫金级会员卡一张。

C.不计售价获得2000年出版的新月光盘产品全部赠送，至少10套以上(出版即寄)今年前三套产品分别为【软体震裂II】.【千禧八部II】.【动漫英雄传】，至于【千禧八部II】中已包含部分内容的单行版不再重复赠送(如新版：【壁纸千寻III】【超频2000III】【动画全接触】等均已捆绑在【千禧八部II】中，若有需单行版的紫金会员请按会员价另行购买)随后出版的产品有【千典游戏龙第5-6辑】【千典游戏龙之樱花飞舞时】系列，【真夏之梦-紫月亮】【我爱DIY】【软体震裂III】【天棋营】【升官图】等，以上是今年的部分出版计划，尚未包括临时增加的出版内容。

D.每月获得新月软体咨讯一份寄送，纪念品赠送及更多的活动参与。

E.2000年限1000名(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址和邮政编码)。

●参加会员方法：直接通过邮局汇款至"哈尔滨南岗革新街169号远达大厦8504室/新月公司"，同时注明您的相关信息即可。

●很多参加俱乐部的朋友来信对精美的2000级会员卡赞不绝口，实在漂亮值得收藏。请记住磁卡上的凸码编号是您唯一的标准会员资格证明，2000年元月至12月中任何时间内，均可凭您的唯一独立编号行使会员权利，请参照最新产品信息办理邮购。

●由利君软件协设"新月软件俱乐部"目前已在武汉成立分部并继续招收会员，武汉地区的白金级新月会员即日起可凭您手中的特制会员卡到"武汉利君软件店"以会员价购买新月软件紫金级新月会员全年赠送软件，仍由哈尔滨总部寄发，白金、紫金会员同时可以凭新月会员卡在利君软件优惠购买其它公司软件产品及索取最新新月软件资讯！

●伴随着"雷鸟"邮购惠供计划启动的同时，俱乐部今年的第一种纪念品也将随光盘邮购一同发放，赠品是一支水性碳素笔(将来还会有"鼠标垫""钥匙扣""动漫扑克"等，好东西多多)，上面印有新月公司的全称和"千典游戏龙"字样，所有俱乐部2000级会员随时可凭编号随邮购获得一次赠送，每人一支。

●会员义务：非常简单-向您周围的朋友介绍新月的产品，使新月拥有更多的铁杆支持者！

大众软件邮购中心

空中超市

亲爱的读者：

新的一期“空中超市”又与您见面了，我们特意为即将参加初、高中考试的同学们精心挑选了各种学习软件，供您参考，希望能助您一臂之力。为答谢各位热心的读者和网员对我们邮购中心的支持，从即日起至本月底，凡在邮购中心邮购软件满100元者，即可得到一款精美小游戏和奖券两张，欢迎您踊跃参加！

注意：2000年大众软件杂志（2-24期）及光盘（全年），可在邮购中心汇款订购，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元挂号费。

邮购软件请您在当地邮局填写汇款单（参照右上方汇款单样式填写）。从2000年起，在邮购中心无论一次邮购几款软件，您只须支付5元邮费。

1 0 0 0 8 9　中国人民邮政汇款通知

汇款金额	邮购物品的总额＋5元邮费
收款人详细地址	北京市海淀区苏州街邮局 89－045信箱
收款人姓名	大众软件邮购中心
汇款人详细地址	您的详细地址
汇款人姓名	您的姓名

网员编号　联系电话　E－mail地址　您的邮政编码

简短附言：所要购买产品的清单

热线咨询电话：010－82634107、82634092

本期，我们向网员隆重推荐：

美达美电脑复读机	25元	金山词霸	18元
《大众软件CD》2000年第1期	13元	金山快译	18元

娱乐天地

恋爱物语I	38/25
麻烦大了	38/38
圣剑奇兵	49/49
风色幻想之封神之刻	49/49
铁路大亨	25/25
便利商店	19/19
便利商店+速食店	35/35
心跳回忆-永远属于你	38/38
战国美少女II春风之章	69/59
半条命——针锋相对	50/50
科隆战记III	48/48
特勤机甲队III	38/38
TV电视梦工厂	28/28
千典游戏龙——飘花千夜雪	38/38
银色幻想	50/50
法老王	68/59

精品珍藏

古墓丽影I世纪珍藏版	35/35
古墓丽影II世纪珍藏版	35/35
古墓丽影III世纪珍藏版	50/50
魔法师传奇千禧版	35/35
足球万岁千禧版	35/35
盟军敢死队——使命召唤	35/35
过山车大亨千禧珍藏版	35/35
盟军敢死队——深入敌后	50/50
生化危机I	48/48
盟军敢死队-中文典藏套装	168/150
英雄无敌（千禧珍藏版）	168/150

课堂学习

瀚林汇软件：	
初中试题训练系统（教师版）（语文、数学、英语、物理、化学）	199/165科
初中作文大全	48/48
初三年级多媒体课堂（全科）	478/405
初三课堂学习（上下册）（语文、数学、英语、物理、化学）	58/册
课堂伴侣（初中版）2CD	99/85
课堂伴侣（高中版）2CD	99/85
高中试题训练系统（教师版）（语文、数学、英语、物理、化学）	199/165科
高三年级多媒体课堂（全科）	478/405
高三课堂学习（上下册）（语文、数学、英语、物理、化学）	58/册

教育与休闲

加厚跳舞毯	120/100
英语世纪行II标准版	298/238
MP3唱不停	28/28
MP3音乐无限	28/28
独立制片人	188/160
PC SHOW IN	68/55
整人专家2000	28/28
美达美电脑复读机	38/38
COOL 3D2.5普及版	38/38
IQ搜索王	38/38
电脑世纪行II标准版（13CD）	198/180
得心应手（8CD）	148/120
开天辟地II（特惠装）送自由与荣耀	125/100
听力超人4CD	125/106
心情故事-心理测试与音乐治疗	39/39
瑞星99世纪版	260/200

热卖新品

霹雳小组III	98/85
沙丘2000	36/36
福尔摩斯探案——玫瑰纹身	28/28
卒业——恋爱篇	38/38
平原惊雷	28/28
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
明星志愿II	48/48
轩辕剑III	128/128
我形我速3.0	48/48
心跳回忆纪念画册	35/35
升刚	38/38
主题公园世界II中文版	50/50
恺撒大帝III	148/125

专业学习

Office2000即学即会	98/85
PowerPoint2000即学即会	98/85
Access2000即学即会	98/85
Word2000即学即会	98/85
Outlook即学即会	98/85
FrontPage2000即学即会	98/85
Microsoft Frontpage2000宝典	68/58
Microsoft Internet2000宝典	97/86
Microsoft Office2000宝典	68/58
Microsoft Windows2000宝典	97/58
科利华英语入门篇1CD	98/85
科利华英语初级篇1CD	588/500
科利华英语中级篇6CD	588/500
科利华英语高级篇6CD	588/500
科利华英语超级篇4CD	588/500
科利华初中版全套3.0(10CD)	1600/1450
科利华高中版全套3.0(10CD)	1800/1650
大学英语四级通完整版	29/29

棋牌大师

用多媒体学桥牌增强版2CD	50/50
用多媒体学打麻将3CD	50/50
用多媒体学国际象棋2CD	50/50
琴棋书画9CD	199/165
万家福星（50CD）	788/700

百宝箱

金山词霸2000	28/28
金山快译2000	2828
金山WPS2000专业版	980/850
金山WPS2000家庭版	98/85
PC DIY2000网络版	68/58
PC DIY2000软件版	68/58
KILL98专用版For Win95/98	260/210
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级保镖2000(标准版)	118/89
永久汉化2000(抢鲜版)	38/38
超级解霸5.5	98/78
东方网神世纪号	29/29
东方快车世纪号	29/29

攻城略地

英雄宝典（魔法门之英雄无敌3攻略）	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
攻略手札五	7/7
攻略手札六	7/7

周边产品

博图起始牌	58/52
博图补充包	20/20
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26
三国起始包	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	70/63
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
晶合软件广场(目录)	2元

帮您考级（计算机等级考试）

一级B（Windows）考试	38/38
一级B（Dos）考试	38/38
一级Windows考试	38/38
一级Dos考试	38/38
二级C语言考试	38/38
二级QBASIC考试	36/36
二级Foxbase考试	36/36

SGK　A级光记录产品系列

为确保广大用户的切身利益，本公司特别实行：该系列产品未刻录前经检测确有质量问题的，本公司负责一对一调换；刻录过程中出现问题无法使用的，本公司以三对一的比例调换新盘！

本系列光盘五张起邮，量大价优。

CD-RW(可擦写)
容量：650MB/74min
价格：48.00

CD-R 白金碟(精装)
容量：650MB/74min
价格：15.00

CD-R 白金碟(简装)
容量：650MB/74min
价格：8.00

CD-R 迷你白金碟
容量：185MB/21min
价格：21.00

LUNATIC DAWN Passage of The Book

全球闻名的图形化、全开放中文MUD式RPG游戏

日本 Artdink 公司继《侠客游—未来之书》后最新力作。

这是一个自由开放的世界！

开放式的自由冒险，不再是单线剧情发展的RPG。

全开放式的场景，无固定路线的情节，在这个世界中，一切由你。

随着时间的流逝，各种突发事件层出不穷，永不停歇。

妖精国商人、皇室召见、恶魔复活、武林大会、梦中情人……

这是一个庞大的冒险世界！

四个不同国度构成的世界，以中国、日本、中东和欧洲为原型。

神秘洞窟有各种陷阱和怪物，还有传说中的财宝与四百种道具。

游戏中更有游戏！养成型的RPG

当你对冒险生涯厌倦时，可以买所豪宅，娶妻生子，模拟人生。

当你的冒险生涯结束后，可以扮演后代，继续冒险，永不消失。

按你的主张行事！个性化的RPG

你既可成为一代大侠或狂魔，也可能是一名平凡的江湖客。

既可独身一人孤老而终，也可"仗剑为红颜"、侠侣走江湖。

热心，自负，富有侠道精神的你最适合玩《侠客游—前途道标》

零售价 98 元 限量送 24 个轻松小游戏

侠客游 前途道标 中文版



MECH WARRIOR 3

销售量一路飚升的模拟机甲对战游戏

30 英尺高、重达 50 吨的机甲战士，钢筋铁骨，没有灵巧的双手，代之以犀利的武器，你是人类的捍卫者……还是掘墓人？

你有"勇敢"的一面：迈着低沉脚步，跋山涉水，深入虎穴。

你有"团结"的一面：野战维修、掩护队友撤离，进行火力支援。

你有"狡猾"的一面：潜伏在群山背后、隐藏在水中、或在拐角设伏。

你有"真实"的一面：在流弹横飞、巨大爆炸中抖动双翼，战栗发抖。

不管怎样，在真实的机甲世界中，你是一名精英级的斗士！

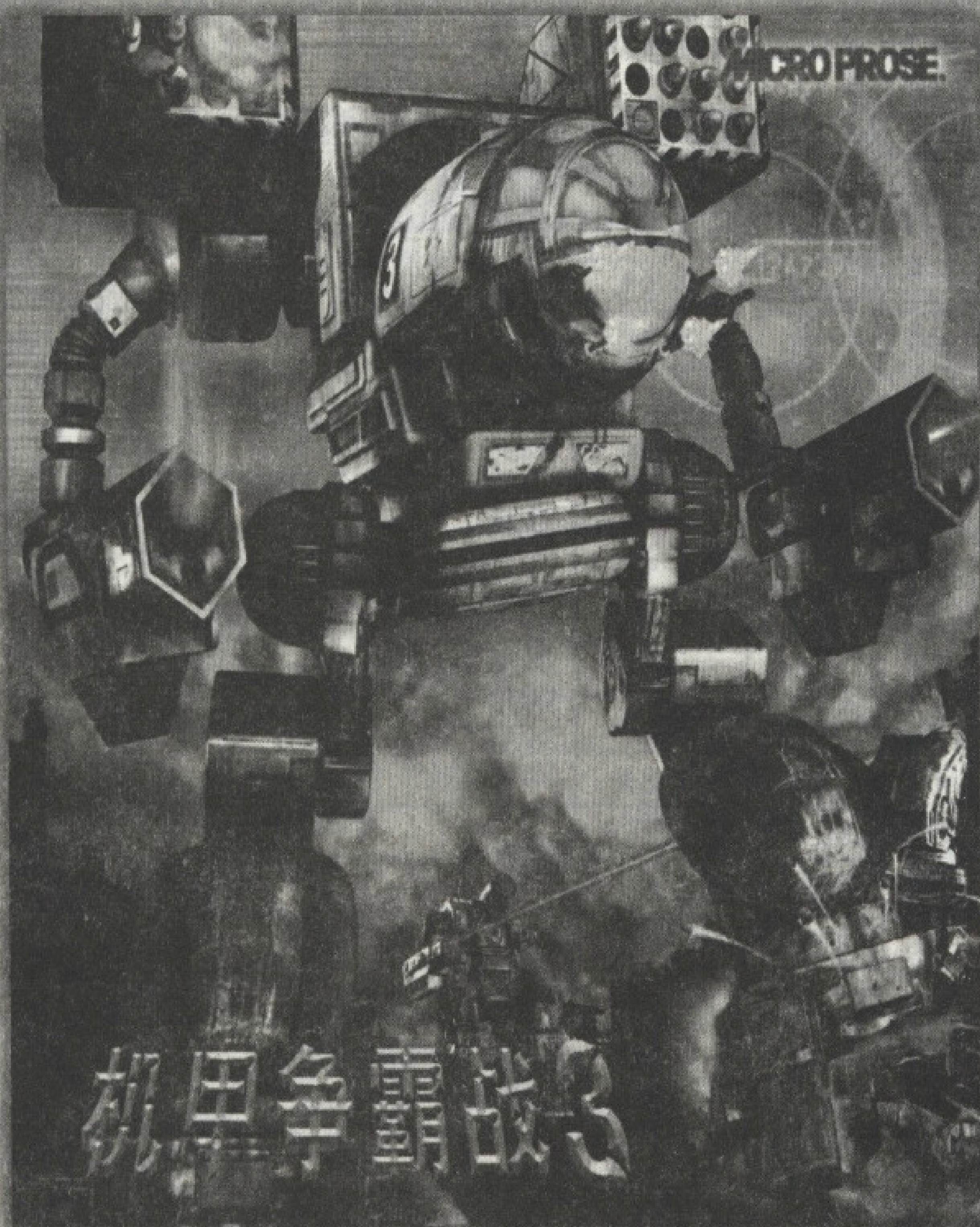
《机甲争霸战III》(Mech Warrior 3)把你带回到史诗般壮丽的机甲战场。

* 《装甲指挥官》的姊妹篇。美国 MicroProse 公司最新力作。
* 20 个扣人心弦的关卡。如果不慎用你的大脑，只有走上死亡一途！
* 18 种机甲战神，35 种终极武器。可以对任意角度开火！
* 穿透空气的激光炮火，划出光影的远程导弹、足以炸翻你的屏幕！
* 目标锁定和放大技术，使你轻而易举地远距离狙击敌人。
* 多视角设定，满足喜欢第一人称或第三人称视角游戏的玩家。

支持多人联网对战。无须 3D 加速卡。

零售价 148 元 限量送 24 个轻松小游戏

本 月 上 市 敬 请 期 待



第三波 代理发行

www federal.com.cn 网上连邦

北京连邦软件有限公司 总经销

电话：010-62525338 产品中心销售部

全国 **首批** 大型软件俱乐部 三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

加盟万众软件俱乐部

入会办法：

万众分销·必属精品

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套**。3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍、咨询、服务。5、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明"新会员"字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；北京地区送货上门需加10元专递费。6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★电脑学校3(特价)	129/90
★瑞星(99世纪版)	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★KV300+	260/156
★KILL 98 认证版	118/71
★东方快车世纪号(典藏版)	160/96

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：

	定价／优惠价(元)
万事无忧Ⅱ(6CD)	125/100
随心所欲说英语Ⅱ(8CD)	148/118
大嘴英语9900(3CD)/麦克风	128/102
GOGO学英语套装(12VCD)	148/118
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
许国璋英语(第一册)(2CD)	68/54
许国璋英语(第二册)(1CD)	67/53
许国璋英语(第三册)(2CD)	66/53
考能TOEFL－托福全真模拟测试软件	98/78
考能TOEFL－托福听力强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福阅读强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福强化训练软件	268/214
计算机等级考试二级QBASIC.千禧版	38/30
计算机等级考试一级B DOS.千禧版	38/30
计算机等级考试二级C.千禧版	38/30
计算机等级考试二级FOXBASE.千禧版	38/30
计算机等级考试一级DOS.千禧版	38/30
飞跃英语2	29/23
虚拟英语城(2CD)	97/77
照像馆的故事(PhoyoShop教学片)(4CD+书)	128/102
电影风暴之泰坦尼克号	118/98
AutoCAD2000实用大全(4CD)	98/78
VisualC++编程篇(1CD)	38/30
VisualFoxPro编程篇(1CD)	38/30
VisualBasic编程篇(1CD)	38/30
Access编程篇(1CD)	38/30
计算机等级考试一级B(Windows最新版)	38/30
计算机等级考试一级Windows(最新版)	38/30
走遍美国(特惠版)	98/78

工具类：

豪杰超级解霸5.5(一把火特价)	38/30
PC高手	10/8

	定价／优惠价(元)
几何画板(3.05版)	128/102
法律之星99	150/120
PC-cillin杀毒软件(千禧版)	28/22
卓越软件空间Ⅲ	28/22
心情故事(心理测试&音乐治疗)	39/31
金山快译2000	28/22
金山词霸2000	28/22
东方网译	28/22
东方快车世纪号	29/23
东方网神世纪号	29/23
财神2000	28/22
蓝点Linux(中文版)	28/22
超级保镖2000(黄金版)	238/190
舞街DIY－全面支持各种跳舞毯	18/14
至美名片试卷报刊办公(实用篇)	100/80

电子图书类：

《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
北京通3.1(精华版)	16/13
软件3(2CD)送Windows2000预览版	22/18
中国古典名著百部	38/30
世界名著百部	38/30
金山单词通	29.8/24
金山书信通	29.8/24
金山打字通	29.8/24
《女友》十年精华(2CD)	68/54
大唐诗录	39/31
全医药学大词典(专业版)	190/152

游戏类：

轩辕剑Ⅲ	128/102
主题公园世界(中文版)	50/40
NBA2000(乔丹重返赛场)	50/40
FIFA2000	50/40
古墓丽影Ⅳ－最后的启示	50/40
独闯天涯	50/40
霹雳小组3－致命距离	98/78

	定价／优惠价(元)
博德之门	198/158
凯撒大帝Ⅲ(简体中文版)	148/118
致命连锁	69/55
风色幻想之封神之刻	49/39
守护者之剑	69/55
守护者之剑(无尽的宿命)	69/55
法老王	68/54
天旋地转	50/40
三国志风云再起	88/70
鹿鼎记Ⅱ	69/55
古墓丽影Ⅰ(千禧经典)	35/28
古墓丽影Ⅱ(千禧经典)	35/28
古墓丽影Ⅲ(千禧经典)	50/40
盟军敢死队－深入敌后(千禧经典)	50/40
盟军敢死队－使命召唤(千禧经典)	35/28
魔法师传奇(千禧经典)	35/28
过山车大亨(千禧经典)	35/28
足球万岁(千禧经典)	35/28
家园	30/24
情人节2－世纪之恋	38/30
恋爱物语2	38/30
用多媒体打麻将(3CD)	50/40
仟禧系列－－极品飞车Ⅲ	49/39
明星志愿2	48/38
独步天下(游戏攻略)	27/21
纵横四海之千禧盛宴(珍藏版)	22/18
王者之风(游戏攻略)	22/17
终极毁灭战士	28/22
剑侠情缘	28/22
抗日－地雷战	28/22
大富翁世界之旅	68/54
生化兵器(特惠版)	28/22
天子传奇	49/39
战国美少女Ⅱ－春风之章	69/55
铁路大亨Ⅱ(简体中文版)	25/20
霹雳英雄榜(完整版)	69/55
银色幻想(中文版)	50/40

	定价／优惠价(元)
新绝代双娇(4CD完整版)	89/71
象棋道场	69/55
破碎虚空	49/39
泰伯利亚之日	159/127
银翼杀手超白金版(中文版)	168/135

其它：

牛津剑桥科学百科	97/78
牛津剑桥海洋百科	68/54
大众摄影(四十年珍藏版)(3CD)	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48

内容介绍：

电影风暴学英语：

包括：飘(4CD)
卡萨布兰卡(2CD)
魂断蓝桥(2CD)
一夜风流(2CD)
简.爱(2CD)
茶花女(2CD)
费城故事(2CD)
呼啸山庄(2CD)
白雪公主(2CD)
及配套教材(400页)

~~原价：288元~~ 优惠价：230元

超级游戏套装：

包括：大富翁Ⅳ 128元／套(2CD)
FIFA991 49元／套(1CD)
心跳回忆 38元／套(2CD)
智慧方案 88元／套(1CD)

~~原价：168元~~ 优惠价：134元

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱
收款人：罗雪松 **邮编：**100086
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335
咨询电话：010-62510109、62510224(24**小时**)
网 址：www.wzclub.com E-mail:www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

《全国函授班》招生(总第37期)

N01 网络操作员班

☆*特点*：选用最新IE平台教材，教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆*教材*：书面教材四册；配套软件1套。

☆*收费标准*：个人学员:280元/人；单位学员：340元/人

N02 高级网络操作员班

☆*特点*：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆*教材*：书面教材四册；配套软件2套。

☆*收费标准*：个人学员:300元/人;单位学员：360元/人

√ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

√ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

√ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

√ 弹性学习法:自由掌握学习时间，未通过结业考试者,免费重考,直到通过。

√ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。

√ **特价优惠:以上两班同时报优惠价550元/人**

看电视,听广播,轻轻松松学上网!

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家INTERNET证书培训考试》相当于国家中级技术等级，是目前我国INTERNET方面指定国家权威考试，颁发国家指定证书。《国家INTERNET考试合格证书》全国通用，根据国家劳动部职业技能鉴定中心正式文件规定："此证书在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证，在其他就业和职位评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。"其权威性与实用性不容置疑，此证书全国统一编号，盖有"中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心"红印并加盖钢印。



本函授班学员人数已突破48万!!!



中国教育电视1台《电脑之夜》

开辟网络培训节目

由我中心国考专家主讲

周一21:25－21:55，周日14:00－14:30

中央人民广播电台《电脑百花园》

开辟国考专题辅导节目

由我中心国考专家主讲

周日8:00－9:00 AM：630，720，855KHZ

全国因特网培训考试服务中心

天津福克斯培训考试服务中心

报名时间：即日起至2000年5月15日止,学习时间三个月。

汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂 收(邮编:300020)

电话：022－27486298 ,27414165

国际认证培训考试系列

N03综合网络工程师班：最新NT操作系统,网络操作人人会,难道你不想自己安装、维护、组建网络吗?

N04应用程序VB设计班：放弃繁杂的编程软件,掌握现代最流行可视化编程工具,编程人员必备软件。

N05应用程序VC设计班:有关资料显示：新世纪将是编程人员的天下,谁不会操作电脑?VC教你自己编WINDOWS程序,使你拥有编程人员的成就感。

N06图形图像班：PHOTOSHOP最强大的图像处理软件，让你实现画家的梦想,使世界更加缤纷。

N07三维动画制作班：讲授3D专业设计软件，影视广告设计的法宝，只有你想不到的，没有它做不到的。

N08安装维修班：教你动手装电脑，修电脑，掌握技术，硬件高手不用受制于人，帮你省下可观的维修费用。

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试.（汇款时请注明学习班级的名称）。

(N03–N08)各班优惠价：单位学员220元/门，个人学员180元/门(包括全部函授教材和软件，含邮费和证书费)。

全国因特网培训考试服务中心

继续诚征全国连锁代理

联系地址：天津市南开区鞍山西道景湖科技园三潭路120号

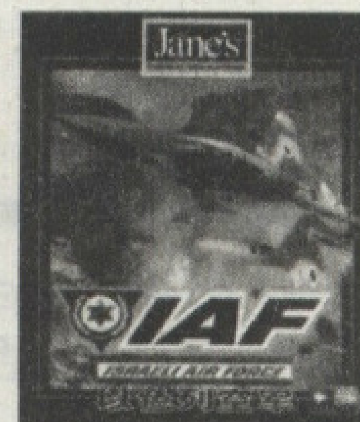
邮编：300192 电话:022－27373616

联系人：冯玉文 姜红艳

树人千禧年游戏世纪回顾版 热卖中！！

整人专家 2000	28 元	仙剑奇侠传	28 元
傲气雄鹰	30 元	猎杀潜航	28 元
沙丘 2000	36 元	麻将大师 2	32 元
以色列空军	36 元	阿猫阿狗	38 元
深海猎鲨	30 元	生死之间 II	28 元
第十一小时 (4CD)	49 元	大富翁 3	28 元
长弓 II －武装直升机 (2CD)	48 元	主题医院	30 元
福尔摩斯探案 2－玫瑰纹身	28 元	*龙王三国演义	28 元
铁甲风暴＆黑色战线	38 元	*长空雄鹰	28 元
绝地风暴 2－火线出击 (2CD)	48 元	*末日烽火	28 元
*摩托英豪 2	38 元	*黑暗启示录	28 元
*终极战区	28 元	*死亡之锁 II	28 元
*极道枭雄 II	28 元	*异形	28 元
*银河飞将 V (3CD)	60 元	*战争游戏	28 元
*战地 2100 (2CD)	42 元	*横扫千军 (限量)	38 元
*宇宙冒险家 (3CD)	39 元	*猎鹿 (限量)	36 元
*地下城守护者 (2CD)	48 元	*创世纪全集	30 元





★ ***更多更好的游戏，陆续推出，敬请玩家关注！！*** 每套软件均为彩色完整包装，并附带详细说明书！用户寄回调查卡后均可有机会再获游戏大奖。全国各地软件专卖店，书刊、报摊均有销售。(如所购产品不足 100 元，请另付邮资 15 元）欲了解详细情况，欢迎网上查询。注：标有*的游戏为最新上市产品。

树人精品

新世纪版(小学、初中、高中、高考) ☑	树人小学套装 (6CD) 198 元 ☑	小学奥林匹克竞赛题库 28 元 ☑
小学奥林匹克套装版 7CD 188 元 ☑	树人初中套装 (6CD) 198 元 ☑	词语奥秘初中版 48 元 ☑
趣味数学初中奥林匹克 3CD 78 元 ☑	树人高中套装 (6CD) 198 元 ☑	轻松五笔 28 元 (最新上市) ☑

邮购地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6－302 室树人公司收(100086) 联系人：马欣、马铁

销售电话：010－82656632、82616723、62624713、62635790 http://www.srsoft.com.cn

风云再起

28元

金山公司将于2000年4月再次推出《金山单词通2000》、《金山打字通2000》、《金山书信通2000》 三款新品，均以28元的价格上市销售。我们希望给您再一次惊喜！

学好英语已经迫在眉睫！学好英语的前提是掌握大量单词。

■ ***是不是你背单词的时候总是觉得枯燥无味，没有乐趣？***

终极标靶、拼图游戏、纵横填字等趣味游戏，让你在娱乐之中牢记单词。把你学过的内容设为屏保，见缝插针复习单词。精选巴赫、亨德尔等人经典名曲做为背景音乐，让你身心俱宁。



惊喜！

加12元可得
市值20元
听说一体耳机

金山书信通2000

中英文书信助理

附赠：全国邮政编码大全、分类网址资源、便捷通讯录。

现代书信格式越来越繁杂，商务信函、求职、简历、情书、留学申请……真是让人无所适从。这一切，金山书信通2000已经早作安排，为你提供数百种中英文对照式书信模板，直接修改，任意剪贴，发邮件、发传真，就这样轻松搞掂！

- **公务信函**：涵盖行政事务、信息传播、公关礼仪、经济文书、涉外商务、司法诉讼等诸多领域。
- **商业信函**：涉及人力资源管理、商业关系、询价、订货、报价、付款、装运、索赔等方方面面。
- **社交礼仪书信**：寄给亲朋好友，家人爱人的问候，或者社交场合的礼尚往来，也不应太过随意。
- **出国留学**：为你撰写留学申请、奖学金申请、个人简历、推荐信等相关信函提供规范格式。

金山公司 KINGSOFT® 联想集团成员企业

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:support@wps2000.com



洪恩在线
HongEn.com
求知无限

洪恩软件
Human
真心服务千万家

十二亿中国人的网上大学

欢迎访问
www.HongEn.com

东方快车 系列软件

东方快车 大家都升级

典藏版

英中翻译，再创新高
最新高品质S-speed翻译引擎，兼顾速度与质量无论是文章、软件、网页还是菜单、帮助都可瞬间做出高质量翻译。

日中翻译，历史突破
国内第一套通用型日中翻译系统，支持网页、文章等多种翻译对象，遨游日文世界更加轻松写意。

中英翻译，国内领先
国家863计划汉英翻译评测第一名，核心纳入大型国际合作项目NUL工程；一流的软件、一流的翻译品质。

软件翻译，双重解决
动态汉化，99%以上的常用英文软件；
永久汉化，可将英文软件转成脱离汉化环境运行的中文软件。

内码显示、转化国际化
全面支持中、日、韩三国八种文字编码，自动识别、平滑转化。

词汇学习，有声有色
由著名新东方语言培训学校开发，权威认证、信誉保证最新语音版单词学习系统，英文学习变得有声有色。

海量汉化包、保证软件汉化
汉化包剧增至750个；涵盖各类英文软件。

新一代多功能电子词典—世纪词王
中英、英中、英英多向字典查询，字词发音；丰富例句着眼实际，便利应用；辅助写作智能输入提示、自动语法检查；聊天助理资料详尽、点指输入、中英对照。

超级赠送
新时代强力输入法《万能码输入法》；
首次面市超强游戏修改、汉化工具《东方不败II》；
卓越的专业翻译平台《雅信CAT 2.0》简版。

典藏版(双盘)

零售价2[illegible]0元
优惠价160元
升级价38元

升级办法

所有翻译软件用户凭信誉卡升级

功能模块		典藏版	世纪版
东方快译		√	√
东方快译For DOS		√	√
全内码转换		√	√
全文翻译系统		√	√
网页翻译系统		√	√
永久汉化系统		√	√
24个专业词库		√	√
500个汉化包		√	√
背单词、阅读练习		√	√
东方快典		√	√
汉英翻译系统		√	
日文翻译系统		√	
辅助写作		√	
聊天助理		√	
词库维护系统		√	
世纪词王		√	
送	游戏工具	√	√
	中国网络城	√	√
	万能码输入法	√	√
	雅信CAT 2.0简版	√	√

网络工具之神 东方网神


实达软件 实达铭泰 地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 邮编：100088
电话：010-62501955 传真：62501718 网址：www.sunv.com

洪恩软件
Human
真心服务千万家

洪恩在线
HongEn.com
求知无限

欢迎访问：
www.HongEn.com

电脑世纪行

人与电脑的完美结合

网络时代到了！

网络时代的标志：一只“猫”、一根线、一台PC，
创意无限的生活开始了……
亲爱的朋友，您准备好了吗？
我刚刚开始接触电脑；
我只是熟悉电脑的基本操作，总是有许多问题要问别人；
我刚刚准备上网，正在向一些“网虫”请教；
我的网龄只有两个月，我的梦想是成为一个高手……
金洪恩给您一套15天步入完全信息时代的全套解决方案：
软件通、硬件超级DIY、几天遨游世界……



13CD+3本配套教材 199元/套

开天辟地II 一个荣获十项国家级大奖的软件，足以让您的学习产生震撼般的感觉，让您几日内学到他人一两年才能学到的东西。

全程语音、全程交互，配以大量动画讲解了目前最为流行的软件，从操作系统、办公软件到数据库，再到网页制作等。

万事无忧II 中国第一代攒机精英的完全心得和使用经验毫无保留的倾情奉献。电脑软件、硬件及其外围设备的维护、升级和使用大全，适合所有想精通电脑的人。包括硬件安装；软件安装；常见问题；梦圆PC；多媒体；网络与通讯；常用软件。内容丰富实用多至六张光盘，以解决实际问题为根本。

不必再对电脑硬件感到无限神秘，不必再将某些电脑禁区奉若神灵，在极短时间内成为一个“药到病除、妙手回春”的高手；给您最新的软硬件知识，展现超前的多媒体技术和网络技术，让您成为一个真真正正的高手。

畅通无阻 网络时代开始了！起初我们只是在网上浏览一下网页，在聊天室里与大家侃侃大山，收发电子邮件，收集一下我们要的信息，这个时候我们被称作“网络菜鸟”；后来，我们有了自己的主页，然后在自己的主页上加上“欢迎光临”的字样，有了自己的ICQ，与网友聊完天的时候总是说“呼我”，这个时候的我们被称作“网迷”；再后来我们没日没夜地在网上泡着，使用高深的网络用语，与网友谈论着自己的网络爱情，并不时地靠自己的技术与小网迷们开个小玩笑，看到他手足无措的表现后哈哈大笑，这个时候，我们被称作“网虫”……

从“网络菜鸟”到“网虫”，《畅通无阻》里都有您的位置！

服务中心：010-62634069/70　365热线：13901358406/13801164741　邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱　（100084）E-mail:hongen@hongen.com
武汉服务部：027-87653919/13607137934　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701744727
深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236137　云南玉溪“红塔一洪恩”电脑科教城：0877-2057845

北京金洪恩电脑有限公司开发制作　清华大学出版社出版

你相信吗？用东方之王上网不用浏览器，更能囊括天下网络精髓

消费者的贴心人

东方购物王

购物前查一查，同类的比一比，不同的对一对；
好产品越来越多，好消息总是最新；
好东东我来推荐，让您天天都省钱。

商品快速搜索　智能价格比较
热门商品推荐　专业网站支持

象商场购物一样方便

买家卖家都是赢家

东方拍卖王

想买的便宜，卖的贵吗？老是盯着看可不行，不如定个底价，让电脑累去吧！
买房子，买汽车，旁人买的我都买；
卖旧货，卖古玩，有用没用我都卖。

竞拍品快速搜索　人性化智能竞拍
一手货惊人便宜　二手货又有出路

象使用家电一样简单

自己做网页更好！

东方网页王

谁不想做个性化的主页，谁不想有个人空间；
可是制作太烦，空间太少，申请太难。
现在让我们来吧，我们给您最简单的制作方式、最精彩的主页，最充裕的空间，您满意吗？

二十个专业模板　300兆网页素材
多页面快速生成　网页自动上传

象搭积木一样容易



北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司

地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层　邮编：100086　电话：010-62501955　传真：62501718　网址：www.sunv.com

《少年电世界》配套光盘

《PC高手》
光盘超值零售价：10元
光盘+《少年电世界》杂志
优惠组合价：12元。

（2000年第4期）

PC高手

高手过招： 在网络飞速发展的今天，网页制作已成为当今的时尚。你想拥有自己的一片天空吗？这里将是你们展示自我，宣扬个性的舞台。为了能给广大追赶时尚的朋友更多的空间，我们特地奉上多篇网页制作方法及技巧的文章，可让你们早日成为网络高手。同时奉献多位少年高手网页佳作与你分享。

共享宝典： 好的东西，你我分享！

MP3： 精彩的音乐，动人的歌声，伴你一起走过年轻时代。

布景主题： 桌面宠物MOPY鱼你一定听说过吧，还有一只乖张的树熊（希望你不要恨死他）。还包括许多屏保和桌面布景。

电脑工具箱： PC高手们必备的工具，以及时下的流行软件。

网络精品： 星际争霸网络专区，教你如何使用硬盘版上网厮杀，以及多种网络作弊工具......

动漫画欣赏

少年时尚： 强档推出，舞机（跳舞毯）专栏。如果你是"舞林高手"，这里便是你的大舞台。

经典动画： 如果你是格斗高手，一定听过"拳王"系列吧，你想目睹"草雉"与"八神"的激烈打斗吗？你想了解"terry"幼年时的的遭遇和他为什麽总戴帽子吗？答案就在这儿。

图片收藏夹： 帅哥靓妹哇塞晕过去了

天堂游戏： 带你进入游戏的王国，超酷游戏，个个精彩好玩！

DEMO： 《平原惊雷》-----这是一款抗日大作，大家均有机回当一次"小兵张嘎"《明日之星》-----一款不亚于《美少女梦工厂》的"养成"游戏，值得一玩。

小小乐园： 超级玛莉，对战方块等十几种好玩的超级小游戏。

游戏模拟器： NEORAGEX0.6B模拟器及"拳王99"出招。酷！！

过关斩将： 系统介绍时下流行游戏攻略及秘笈。

邮购地址：北京百万庄路22号（邮编：100037）《少年电世界》杂志社　读者服务部电话：（010）68994785，68326677-2863/2864
软件渠道全国总代理：北京万众合力科技有限责任公司　电话：（010）82627453/36/37/38/39

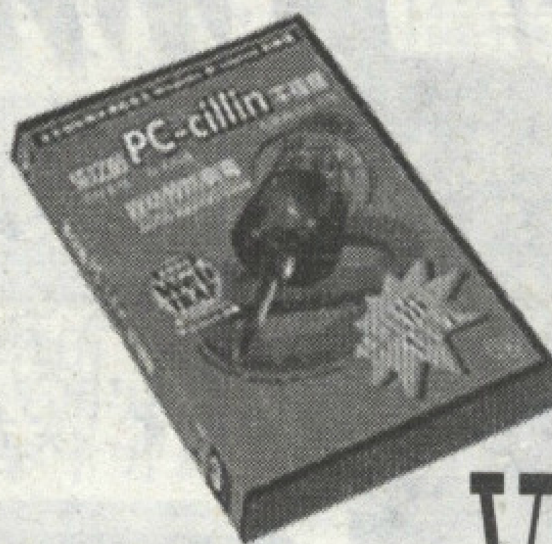
趋势杀毒 病毒防火墙 PC-cillin 乐亿阳千禧版

更新扫描引擎5.0　更新病毒码669

PC-cillin请广大用户注意预防，提早安装！

特别注意： 凡拥有PC-cillin千禧版用户，可凭光盘获得优惠的PC-cillin 2000版

全国万众合力	010-82627435	深圳伊登	0755-3780268	沈阳连邦	024-23881542
全国连邦	010-62620375	深圳诺可纬	0755-3683520	郑州赛乐氏	0371-3944962
全国赛乐氏	010-82623013	武汉凡高	027-87664689	长春顶点	0431-5641306
全国晶合顺达	010-82634097	济南同晨	0531-8010256	哈尔滨惠普	0451-2334581
8848	010-86243008-8032	黑龙江比特	0451-2105409	成都连邦	028-5220969
全国里仁软件	010-62615307	惠州连邦	0752-211557	成都金泽	028-5228354
全国四方科技	010-62622923	天津清同	022-27478599	陕西辉煌	029-5529833
全国正普软件	010-62523905	福州连邦	0591-7817744	海南威龙	0898-8533466
上海荣耀	021-64515806	武汉天问	027-87874577	长沙炜瀚	0731-4137236
上海连邦	021-63260303-3116	武汉连邦	027-87871204	重庆电脑报	023-63857797
上海超凡	021-64268137	武汉华软	027-87643792	南京连邦	025-4408854
上海农工商	021-63226198	辽宁希望	024-23883527	宁夏莱特	0951-5052399
广州南软	020-87548549	辽宁华储	024-23882911	武汉圣比尔	027-87869386
广州黑马	020-875451831	沈阳赛乐氏	024-23882382	石家庄圣比尔	0311-6083454
太原圣比尔	0351-4070319				



缉毒风暴优惠价 ￥28

专业反毒

凡寄回用户登记卡至乐亿阳公司，均可参加每月一次的抽奖活动。



北京乐亿阳趋势有限公司

地址：北京阜外今儒商务大厦B座3楼368室
邮编：100037
电话：(010)-68305866　传真：(010)-68305865
网址：WWW.trendmicro.com.cn



广告咨询卡

我在贵刊＿＿＿年第＿＿期的＿＿彩色＿＿黑白广告中看到＿＿＿＿＿＿公司(厂家)产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名：＿＿＿ 年龄：＿＿＿ 电话：＿＿＿ 职务：＿＿＿

工作单位：＿＿＿＿＿＿＿＿

通信地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

邮编：＿＿＿＿＿＿

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第7期）

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递 ☐ 专题综述 ☐ 专题企划 ☐ 特别情报
☐ 实用软件 ☐ 硬件评析 ☐ 中国游戏报道 ☐ 前线地带
☐ 网络时代 ☐ 应用心得 ☐ 游戏赏析 ☐ 攻略指引
☐ 问题交流 ☐ 读编往来 ☐ 游戏畅谈 ☐ 游戏剧场
☐ 有字天书 ☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

圆刚 AVerMedia 多媒体视频影像 全方位影像服务

AVerTV USB

www.digex.com.cn

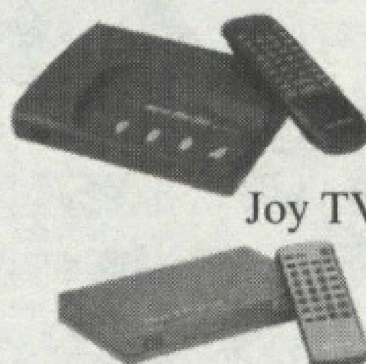
Smart的电视外接盒

产品应用：

- 电脑看电视
- 桌上型视讯会议系统应用
- 动/静态影像捕捉功能
- 个人家庭娱乐

性能特点：

- 高清晰度电视接收
- USB 接口，即插即用，
- 台式机，笔记本电脑均可使用
- 全频道自动扫描，16 频道预览
- 支持影音 E-Mail
- 预约录影功能，不怕漏掉好节目
- 自带立体声功放



圆刚电视接收三剑客

欢迎光临我公司 Comdex China2000 展位
（4 月 26 日 –29 日北京国展数字化馆 5013B）

中恒讯视 BEIJING DIGITAL EXPRESS CENTRE

中国总代理 **北京中恒讯视科技发展中心**

地址：北京市海淀区海淀路171号　邮编：100086
电话：（010）62577101 62577108 62577120 82667203　传真：（010）62644725

各地分公司：

沈阳：23843925	哈尔滨：6203632	长春：5624444	大连：3638580	吉林：2449935
抚顺：7700688	锦州：3163333	营口：2801221	成都：5432832	南京：3213737
合肥：3663862	杭州：8825626	福州：7821219	上海：53830065	兰州：8826679
深圳：3766088	昆明：5136701	青岛：3808506	西安：5516497	贵阳：5822429
常州：6663399	重庆：68637236	武汉：87879622	广州：38806446	新疆：2833197
天津：27418120	丹东：2195539	牡丹江：6913981	郑州：3822768	

大手 BIGHAND

游戏玩家的**秘密武器**

–大手智能手柄 BH–300

设计独特的**二十二**个功能键每键均可设置组合键功能，组合动作多达**三十二**个

任意微调组合键各动作的持续时间和间隔时间从 **1** 毫秒到 **1** 分种

支持所有游戏包括不支持普通手柄的游戏（纯鼠标游戏除外）

大手提供新功能！助您轻松成高手！

邮购地址：北京海淀区白石桥路 40 号开源写字楼
北京贝翰德电脑技术有限公司　郭小姐(收)
电　话：010–62189071/62189072
传　真：010–62189047
邮　编：100081

上海天之华	64683921	上海璐文	64268011
高京山泰	3618551	杭州图腾	8271493
沈阳诚达	23887379	济南星源	6413413
石家庄智达	70386711	长沙雅广	4121582
福州苇航	3350081	昆明棒子	5176880

及全国连邦、正普、富乐氏、广州南软、陕西辉煌连锁店及 8848 网上商城有售

注　意：“大手双打王”上市

- 可外接任意两款手柄
- 不损失任何按键功能
- 普通手柄都可升级为可编程手柄

邮购价：双打王：70 元　BH–300：95 元



电脑游戏攻略大礼包

纵横四海

纵横四海

帝国时代 2、家园、七个王国 2
大航海时代 4、暗黑之后、龙女…

原价 26 元，现价 16 元

王者之风

英雄无敌 3：末日战刃、博得之门
Fifa2000、恋爱物语 2、网络创世纪
玩具兵大战 3、新绝代双骄……

原价 22 元，现价 16 元

邮购两本或两本以上者
32 元——22 元

千禧盛宴

脱销！！

新鲜上市，定价 22 元

攻城略地

最全面的攻略

书中介绍近期经典游戏攻略（魔法门 8、Nox 最终幻想 8、西风狂诗曲 2、三国志 7……），光盘中收录其他最新游戏攻略密技百余个

最前卫的信息

“幻想专栏”带您最全面地了解最终幻想 8
“前线地带”介绍“最终幻想 9”、“Diablo2”
“魔兽争霸 3”、“剑侠情缘 2”的最新信息

最精美的动画

光盘中收集数十个最新 PC/PS 游戏动画欣赏

最超值的享受

光盘中还包括游戏补丁、墙纸、屏保、音乐修改工具、原创剧场、游戏排行榜、新闻……

还犹豫什么？马上寻购！！！

（以上均为攻略书加光盘，邮购免收邮资）

邮购地址：北京市海淀区中关村邮局 085 信箱　邮编：100080
收款人：李燕苹　销售热线：13801352164
网址：http://herogame.myrice.com
电子邮件：herogames@21cn.com

时空游侠俱乐部

想考好 找考能

要考就考名校，要上就上重点

“考名校、上重点”，这个自信就来自全国首创的新一代教育软件(能力评测提高类）——《考能 100+》。《考能 100+》由国家火炬计划软件产业基地骨干企业——创智教育公司研制开发。软件分为初中版、高中版，各包含语文、英语、数学、物理、化学五门主要科目。它能迅速查出学生的学习问题，针对性地进行补救，从而快速提高成绩。

考能 100+

—中学生成绩提高软件

创智“考能系列”软件销售点：
在全国各地软件专卖店、新华书店、外文书店、书城、各地考试及报名机构有售

考能系列—帮你考好各类考试的软件

中、高考等中学各类考试	《考能 100+》中学生成绩提高软件	正在热卖
全国计算机等级考试	《考能 CGT》计算机等级考试强化训练软件	正在热卖
托福考试、高级英语考试	《考能 TOEFL》托福强化训练软件	正在热卖
中学生英语听力考试	《考能听力百分百》中学生·英语听力提高软件	3月底上市
大学生英语四、六级考试	《考能四六级》大学生英语能力提高软件	即将上市

创智集团 · 创智教育公司　地址：北京建国门内大街 18 号恒基中心办公楼 3 座 721 室（100081）电话：（010）65186038　65182988–300

TOP TEN

① 魔法门之英雄无敌 III

② 轩辕剑 III

③ 大航海时代IV

4. 仙剑奇侠传

5. 星际争霸

6. 心跳回忆永远属于你

7. 生化危机II

8. 盟军敢死队

9. 网络创世纪

10. 帝国时代II



晶合实验室

PC天书2000 大众软件增刊



五月即将上市!

你了解最新的电脑硬件吗?
你想组装最酷的电脑吗?
你想成为DIY高手吗?

YaBuy.com™
雅宝竞价交易网 天书网上飞扬
大众软件与雅宝共同推出2000增刊拍卖活动

DIY最终的抉择



《PC天书2000》共有25个精彩硬件专题

- 3D硬件机能完全解析
- 未来信息家电显微扫描
- "芯"中秘密彻底倾述
- DIY装机指南全面研究

时尚大16开精致印刷，157克高级铜版纸复膜全彩封面;全书共240页正文，极高清晰度图片，60克胶板精印，极高典藏价值。

定价：18元。

《PC天书CD2000》是硬件测试、鉴别优化工具全集，完全分析优化您的硬件，上百件经典硬件工具分门别类，应有尽有。并附赠PC天书CD2000完整的电子版。

定价：12元。

PC2000创意大奖活动：pc2000.popsoft.com.cn

零售价 ¥: 6.5元
刊号: ISSN1007-0060 CN11-3751/TN